Tot. 244·245

2009 TV GAME大赏玩家评选部分结果及中奖名单正式揭晓！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

虎年春节合刊来临
224页内文精彩无限

— 年度盛宴 —
2009大盘点
＋游戏大年鉴

重磅企划
第一个十年
采撷新千年的回忆

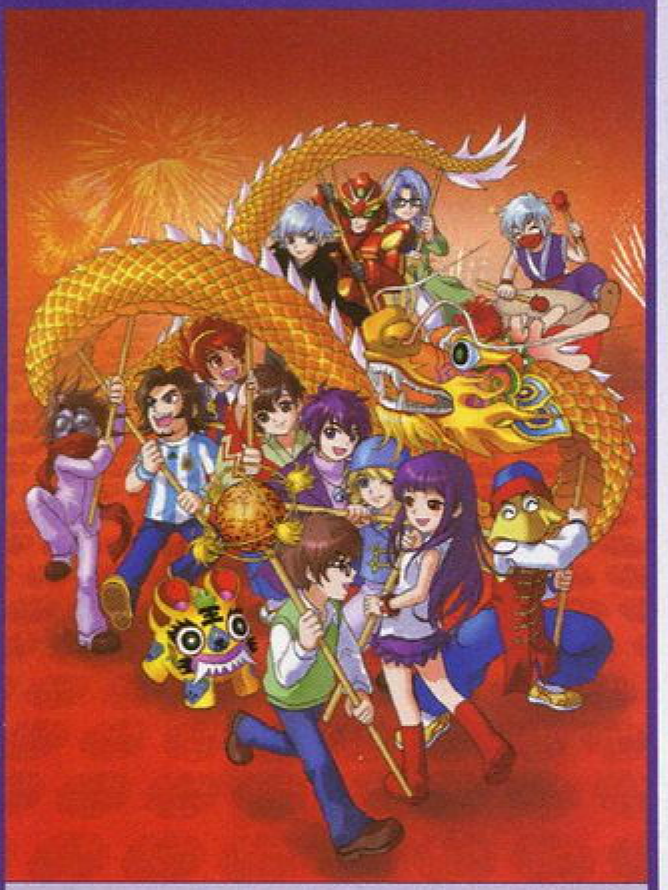
特别奉献
2009下半年游戏之
研究秘技大集合

本期赠品
Gamehalo
— 特别推荐 话题之作 —
李献计历险记
140分钟DVD

2010.2B3A 定价：RMB 19.60
ISSN 1008-0600
04>
9 771008 060006

CONTENTS

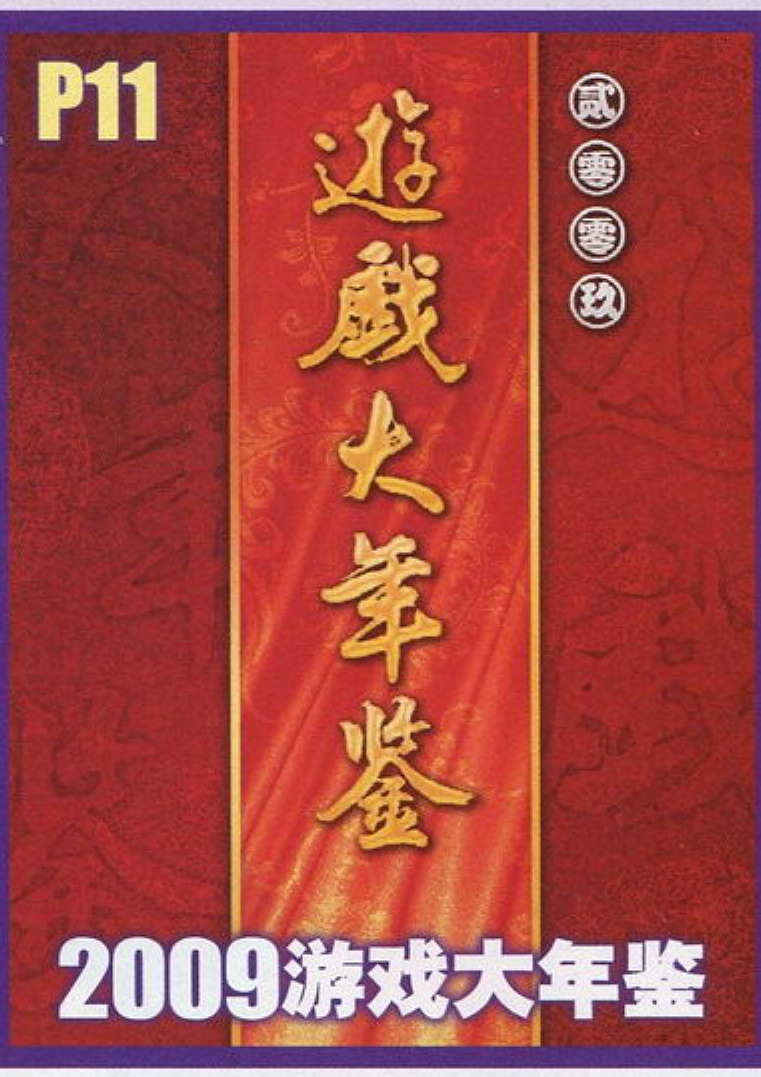
游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

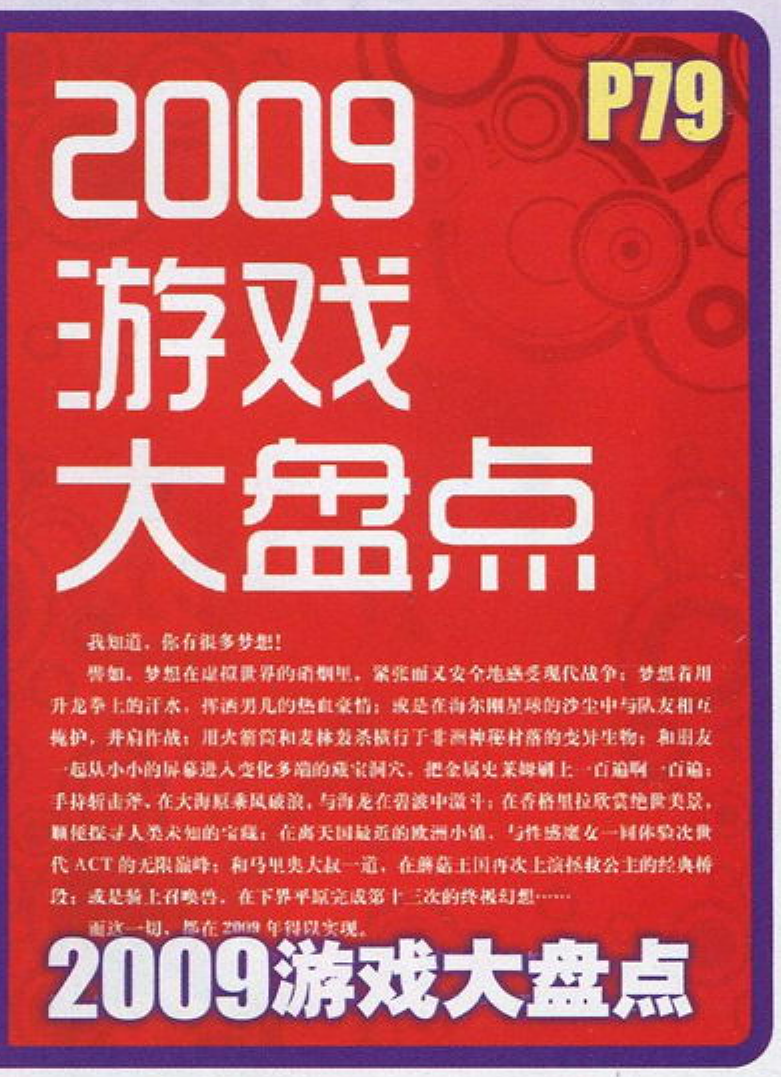


总第244·245期
2B3A

COVER STAFF

封面用图：原创
封面绘制：变色猪
封面设计：一刀





健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

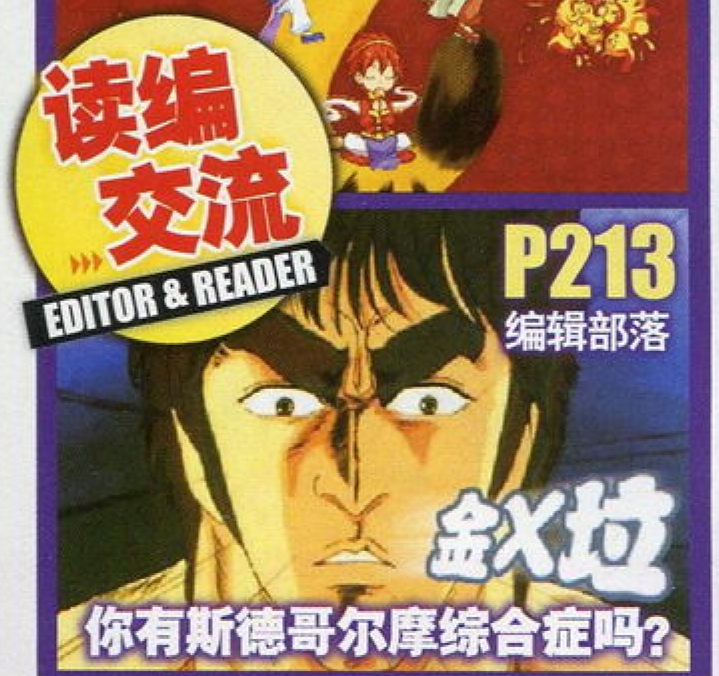
游戏情报站……74
新作短波……110
黄金眼……112
特别企划①……114

游戏情报站要闻

《怪物猎人 边境》登陆X360！ 74
SE借债800亿日元欲再行收购 75
PS3春季两大主力产品宣告延期 75
PS3将具备高清电视节目录制功能 76

前线狙击

最终幻想ＸⅣ 94
暴雨 97
战神Ⅲ 100
生化危机5 导演剪辑版 102
高达 突击幸存者 104
北斗无双 106
四狂神战记 108



读编往来……204
小编寄语……210
游风艺苑……212
编辑部落……213
UCG2009年度游戏索引 214
天下聚会……221
发售表……222

收藏者：

收藏日期：

攻略透解

王国之心 梦中诞生 121
战场的女武神2 138

研究中心

梦幻之星 携带版2 135
软硬兼施……161

邪魔院……164
特别企划②……165
华立·街机新时代……180
多边共享区……182
秘密花园……186
小说回廊……188
自由谈……199

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容

特别收录

李献计历险记

苍翼默示录／罪恶装备XX AC

斗剧09决赛影像

09“拳皇复仇之路”

全国大赛决赛影像

2009年下半年推荐金曲

绝体绝命都市3／キミの邻りで…
对决传说／Be your wings
LOVE PLUS／永远ダイアリー
泪酒三重冠外传 阿瓦隆之谜／Tears to Tiara~the essence~
偶像大师 深情之星／HELLO!!
猎天使魔女／Something Missing
心跳回忆4／手のひらの勇气
寂静岭 破碎的记忆／When You're Gone
圣恩传说／まもりたい~White Wishes~
最终幻想XIII／君がいるから

一球成名2010 Vol.5

新作影像集锦

生化危机5 导演剪辑版
GT赛车5 最新宣传片1&最新宣传片2
超级街头霸王IV 宣传片
超级街头霸王IV 对战影像精彩集锦
霸 三国志大战
超级猴球 体育运动
如龙4 传说的继承者
王国之心 梦中诞生
龙珠DS2 突击！黑绸军
勇者斗恶龙VI

游戏广告欣赏

PSP go等

电影前线

怪物史莱克4｜罗宾汉｜血战太平洋
盗梦空间｜阿凡达：潘多拉地理

动画情报站

ENDING SONG
Cinema 2009

本期光盘特别附赠

2009年下半年金曲+近期游戏壁纸

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

一球成名 2010

深受玩家好评的“一球成名”栏目又回来了！从即日起，“一球成名2010”向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

霸 三国志大战	光盘
苍翼默示录	光盘
格斗之王2002	光盘
罪恶装备XX AC	光盘

NDS

LOVE PLUS	光盘
光之4战士 最终幻想外传	150
口袋妖怪 心之金・魂之银	149
莱顿教授与魔神之笛	148
莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	150
龙珠DS2 突击！黑绸军	110 光盘
偶像大师 深情之星	光盘
闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪	149
四狂神战记	108
庭格尔的恋爱气球之旅	148
勇者斗恶龙VI 幻之大地	光盘
勇者斗恶龙IX	149
召唤之夜X 泪之皇冠	150
真・女神转生 奇幻之旅	151
最后的窗户 深夜的约定	113

PS2

寂静岭 破碎的记忆	113

PS3

GT赛车5	光盘
暴雨	97
北斗无双	106
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	159
薄暮传说	153
苍翼默示录	160
超级街头霸王IV	光盘
刺客信条II	160
多乐猫欢乐喵派对	154
夺命双雄2 伏天	111
黑暗虚空	113
泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜	154 光盘
猎天使魔女	160 光盘
忍者龙剑传Σ2	155
如龙4 传说的继承者	光盘
三重宇宙	154
生化危机5 导演剪辑版	102 光盘
世界足球 胜利十一人2010	159
特别行动 战线	111
未知海域2 纵横贼道	153
战神3	100
最终幻想XIII	188 光盘
最终幻想XIV	94

PSP

GT赛车 PSP	152
R-TYPE 战略版II 巧克力战争	153
超时空要塞 终极边界	153
对决传说	光盘
高达 突击幸存者	104
寂静岭 破碎的记忆	113
剑斗士 起源	113
绝体绝命都市3	光盘
灵魂能力 毁灭宿命	152
梦幻之星 携带版2	135
魔法少女奈叶A's 携带版 皇牌之战	113
女神异闻录PERSONA 3 携带版	152
审判之眼 神谕的术士	110
王国之心 梦中诞生	112 121 光盘
我的暑假4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图	151
心跳回忆4	光盘
幸运星 网络偶像大师	151
战场的女武神2	112 138
真・三国无双5 Secial	152

Wii

超级猴球 体育运动	光盘
超级机器人大战NEO	156
怪物猎人3 tri	157
国王物语	156
寂静岭 破碎的记忆	光盘
圣恩传说	光盘
太鼓之达人Wii 咚咚和2代目	155
永恒蔚蓝 海的呼唤	155
战国无双3	157
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	156

X360

北斗无双	106
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	159
苍翼默示录	160
超级街头霸王IV	光盘
刺客信条II	160
夺命双雄2 伏天	111
光环3 天降神兵	158
黑暗虚空	113
猎天使魔女	160 光盘
求生之路2	158
生化危机5 导演剪辑版	102 光盘
史坦斯闸门	158
世界足球 胜利十一人2010	159
特别行动 战线	111
真名法典II	158
质量效应2	113

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
社长助理：杨晶 王伊浩

执行主编：郑翔
责任编辑：王梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
市场部主任：勾佳祺

编委：冯健 许浩斌 王锐愚 林思远 颜君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年2月16日
定　　价：人民币19.60元

"2009年度TVGAME大赏最佳游戏中国玩家评选活动"至2010年1月20日已圆满结束，经统计调查显示

本次参选TVGAME大赏的全部65款游戏共获得

1 111 792票

网络投票总数

774 103票

回函选票总数

337 689票

统筹 ACE飞行员 美编 一刀

TV GAME大赏

2009年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由GTcoupe™公司全程独家提供赞助

看着一箱箱被读者们寄回的回函选票，读着一封封饱含梦想与期待的信件，我们的内心感到了巨大的压力与动力。说到压力那是因为面对这么多读者的回函，我们付出的这3名旅游大奖，15台游戏主机以及300份GTcoupe游戏周边顿时显得那么的微不足道。真希望我们有能力答谢每一位读者对我们杂志的厚爱。说到动力，自然是因为有着来自全中国这么多玩家的支持与鼓励，过往我们的付出得到了大家的认可，我们的TVGAME大赏活动得到了大家的积极参与，工作的干劲更足了。在此，请允许我们由衷地说一声：谢谢！谢谢大家！

2009年(暨第三届)TVGAME大赏玩家评选活动此时此刻已经落下帷幕。本次活动我们总结了过去两届活动的经验，听取了许多玩家的意见，采取了更严格的投票机制。另外，本次活动去掉了PS2游戏部分，并且精简了备选游戏数量。全部参选游戏由去年的95款缩减到了65款，这样所有的投票结果将更加准确、更具说服力。这是一份由所有中国玩家铸造的2009年最佳TVGAME票选榜单，充分反映了2009年中国玩家的游戏口味。下面就让我们将这一结果详细呈现在大家面前。

参与本次TVGAME大赏的玩家总人数

62 111人

网络选票人数

41 003人

信函选票人数

21 108人

全部票选来源：游戏机实用技术 掌机王SP levelup.cn

2009年度

次世代 跨平台

玩家评选最佳游戏

总票数 202662

本次的"次世代跨平台游戏"获得的票数比例要明显高于2008年。如今的独占游戏是越来越少，具有国际影响力的AAA级大作几乎都选择了跨平台发售。本项评选中可谓大腕云集，包含的游戏类型最为广泛，这是一场硬碰硬的较量，比拼的是综合素质。过去主视角射击游戏在家用机上并不吃香，而如今这种局面彻底被打破了。只要制作优秀，TVGAME玩家同样乐意拿起手柄来玩，过往诸如"手柄不适合玩FPS"，"玩起来头晕"的反对意见如今也日渐稀少。《使命召唤 现代战争2》凭借其超强实力征服了我们，它以明显的优势荣登次世代跨平台游戏的王座。然而接下来的几款游戏还是全部来自日本厂商的作品，这说明在国内TVGAME玩家中大多数人依然喜欢日本厂商制作出来的游戏。相比欧美游戏，日式游戏更容易被国内玩家接受。在此要特别提到第二名得主《生化危机5》。众多国内玩家对"《生化危机》系列"有着一份难以割舍的感情。虽然5代推出后，许多玩家都反映本作并没有达到他们预期的高度，甚至有不少玩家发出了尖锐的批评，然而最后玩家们还是给《生化危机5》投上了一票。

玩家评选最佳次世代跨平台游戏No.1

使命召唤 现代战争2

得票数 51706 | 得票率 83.25%

【陈栋】这些都是好游戏，但更喜欢《使命召唤》。

【唐懿杰】《MW2》如果网战BUG少点那绝对是游戏界的奇迹。

【司文】"使命召唤"总是在引领射击游戏潮流。

【金彬】每个玩过《现代战争2》的朋友都会为她投上一票，根本不需要理由。

【施思远】现在说到打枪，第一反应想到的就是《MW2》。

【郑熙哲】MW2 枪王之王！！！

【李萌】CODMW2：人类史上最强FPS游戏，没有之一！

【高克鑫】当soap说：队长，这是你的枪……我泪流满面了。

【郭炳基】有股参军的冲动……

【杨敏】现代战争系列，一次次创造射击游戏新标准，又一次次将其打破。

玩家评选 最佳次世代跨平台游戏No.2

生化危机5

【陈广原】虽然阳光下的恐怖傻了点，但《bio5》绝对是很不错的打枪游戏。

【方卉】《生化危机》伴随着我们很多人一起成长，期待她走得更远！

【吴礼龙】从陌生甚至抵触到喜爱，谢娃渐渐得到了部分玩家的认可，当然除了AI。

【冼剑超】相比起流程的枯燥，佣兵模式很让人惊喜！

【许晖】都是Capcom的呢，很喜欢他们的游戏，尤其是生化，就算三上大叔不在了，也还是会支持一下的，游戏也是要世袭罔替的嘛。

【王越】生化5通关后，情不自禁地搂了一下旁边的2P，拍档的默契感油然而生。

得票数 45399 | 得票率 73.09%

玩家评选 最佳次世代跨平台游戏No.3

猎天使魔女

【刘洋】贝姐融入了奎托斯的残暴、隼龙的冷酷、但丁的幽默，再加上自身的性感，整个游戏玩儿起来意犹未尽！

【王鹏】贝姐，好想让你用鞭子抽我啊！

【钟佳】女主角成熟又漂亮，是我这种男性兼动作游戏爱好者的福音。

【司徒伟业】BAYONETTA……BEAUTIFUL……

【何志维】那啥，话说《猎天使魔女》的主角贝优妮塔长得跟我那位有点像（不含发型），求照片者，请致电158*********

【周顺飞】魔女姐姐彻底改变了我对动作游戏的评价标准。

【张明杰】魔女姐姐调教了我们寂寞的生活。

【周家华】《魔女》我只敢每天玩一关，如果1天通关我怕不知道以后玩什么。

得票数 34908 | 得票率 56.20%

名次	游戏名	得票数	得票率
4	街头霸王IV	20799	33.49%
5	刺客信条II	12433	20.02%
6	世界足球胜利十一人 2010	11027	17.75%
7	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	7194	11.58%
8	铁拳6	6392	10.29%
9	尘土飞扬2	2620	4.22%
10	FIFA 10	2321	3.74%
11	苍翼默示录	2266	3.65%
12	虐杀原形	1972	3.17%
13	边境之地	1460	2.35%
14	龙之世纪 起源	1253	2.02%
15	甲壳虫 摇滚乐队	912	1.47%

尘土飞扬2

【李妍睿】让我找回了曾经在SS上《世嘉拉力》的回忆，多种赛车模式的选择，让游戏变得相当的耐玩，建议接上投影玩这个游戏，真的会闻到尘土的味道……

街霸IV

【邓安淇】记得前些日子在广州天下聚会中《街霸Ⅳ》第一回合就输掉了……这也是我第一次接触次世代游戏机。

【猫伊】春丽的旗袍装再次让我湿了。

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

【庄陶恩】《阿克汉姆疯人院》，不是电影，远胜电影，神作中的史诗。

【潘振威】每一拳的真实，每一拳的感动。

刺客信条II

【万重】这游戏太伟大了，边游戏边旅游！

虐杀原形

【楼晓雯】用咱UCG上的一句话：过人的创意却配上了失败的流程，唉，但那又咋样，我还是很喜欢。

世界足球胜利十一人2010

【许纯兴】胜利十一人每年的惯例不说了。

边境之地

【陈姣姣】出乎意料的好玩，系统非常友好，不知不觉就会沉浸在其中。游戏难度适中，适合各种程度的玩家参与。希望能做成一个成熟的系列。

※得票率计算规则：得票率=该游戏获得总票数/参加投票的总人；如《使命召唤 现代战争2》得票率为83.25%=总票数51706/投票总人数62111。

2009年度

PS3

玩家评选最佳游戏

总票数 181581

统计到这里，需要提醒每一位玩家注意这样一个比较惊人数据。如果按照投票总数来进行比较的话，去年底发售的《最终幻想 XIII》以56510票超越了《使命召唤 现代战争2》的51706票。目前《最终幻想 XIII》仅发行了PS3版，而《现代战争2》是跨平台作品，按道理来说接触过《现代战争2》的人应该远大于《最终幻想 XIII》。从来信和众多网友留言来看，其实很多玩家根本没有购入《最终幻想 XIII》，他们更多是表达了对这款游戏无限的憧憬和喜爱。当两款东西的顶级大作产生碰撞时，国内玩家的天平还是会向日式游戏倾斜。作为代表日式RPG游戏顶级形态的《最终幻想》对国内玩家的影响是深远的，感情沉淀是最深的。如今还有无数的玩家期盼着《最终幻想Ⅶ》有朝一日能够被SE重制推出。虽然《现代战争2》强大无比，但就感情基础来说还是比不上《最终幻想》。这次《最终幻想 XIII》能够赢得最高得票数，完全赢在了感情分上。同样的《未知海域2》虽然在欧美获得了极高的评价，众多PS3玩家也对其赞赏有加，然而在国内的认知度还是远远不及《最终幻想》这块金字招牌。

玩家评选最佳PS3游戏No.1

最终幻想XIII

得票数 56510 | 得票率 90.98%

【刘婕】《最终幻想》出到正统的第13作，也许她存在很多的缺点，但是我们仍然看到了水晶的异样光芒。

【俞理达】我是剧情控。

【庄陶恩】3年等一回，最终还是你。

【邓岩】FF13……光是CG就值得我投它一票。

【韩啸】爱抚爱抚13要出中文版的话我肯定第一时间入手PS3。

【岑至杰】从7玩到现在（找别人借的）留下的是泪水是感动！希望以后还能玩到这样的游戏。

【周波尼】《FF13》实在太赞了，不管是画面和系统都做得尽善尽美，惟一的遗憾就是这略显单调的路线，这可能就是SE对于现代人追求快餐游戏那种简单爽快的游戏体验的妥协吧。

【梁劭聪】为着《FF13》省吃俭用7个月，容易吗我？

【司徒文威】我发誓，我没有看到除《FF13》以外的选项！

【匿名网友】《FF13》还需要解释吗？需要吗？不需要。不过还是唠叨下……真正玩到的时候不由得惊叹这就是"FF"啊！

玩家评选最佳PS3游戏No.2

未知海域2 纵横贼道

【周聪】和德雷克游遍地球。

【邓安淇】游戏精细到这个地步！够了！

【金彬】未知海域2，离神作还差一点点。

【高克鑫】本以为这种画面要出现在PS4上没想到PS3就做出来了。

【杨子龙】走进西藏就像走向了阳光，今年最完美的游戏体验。

【罗闻聪】这款大作搞坏了游戏行情，它让人们对画面的评价变的近乎残酷！

【袁鹏】纵横贼道，画面贼好。

【王梓乔】打自从游戏入手到现在仍然奋战于网战中不能抽身！

【陈峥嵘】攀爬逃生的那段差点让我的心脏停工。

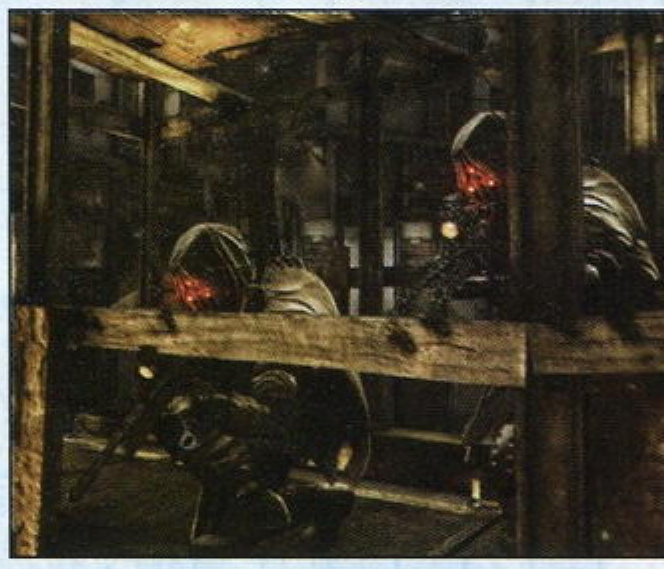
【杨旭栋】对已经审美疲劳的我，在最开始看到船长在列车醒来的表情，我忍不住地"哇"了一声……

【杨柳】游戏结尾，女配角的名言："你会记得这个屁股。"给我留下了终身难忘的印象。

得票数 43639 | 得票率 70.26%

玩家评选最佳PS3游戏No.3

杀戮地带2



【邬巍】海尔刚星人的头盔真帅。

【张亮】我朋友说他以为游戏开始时主角在镜子前的那段是CG，可发现这个"CG"能自己控制时，我和他都很惊讶。

【徐金山】绝对的突破！让人情愿忍受用手柄来FPS！紧张到最后！在惨死和虐杀之间来回遭罪！

得票数 22515 | 得票率 36.25%

名次	游戏名	得票数	得票率
4	如龙3	19684	31.69%
5	忍者龙剑传Σ2	14638	23.57%
6	薄暮传说	8756	14.10%
7	机动战士高达战记 U.C.0081	7512	12.09%
8	恶魔之魂	4388	7.07%
9	无名英雄	2164	3.48%
10	瑞奇与叮当 未来时空裂缝	1775	2.86%

如龙3

【郭立刚】相信是男人都曾经梦想过成为极道之龙，而如龙给我们的正是坐在家中舒适安全的却有真实的黑帮恩怨情仇体验！

忍者龙剑传Σ2

【王有杰】忍龙，核心玩家的最爱。

恶魔之魂

【黄晓文】残酷世界的生存物语。

【蔡艺华】第一个让我玩不下去但又一直在想的游戏。

【王青】很久没有让人找死也能上瘾的游戏了。

【陈诗渊】考虑到《恶魔之魂》的高难度我还是更推荐《未知海域2》

薄暮传说

【杨昕焰】高清传说，演绎唯美故事！

无名英雄

【吴春华】真正的黑暗版《GTA》

2009年度

X360

玩家评选最佳游戏

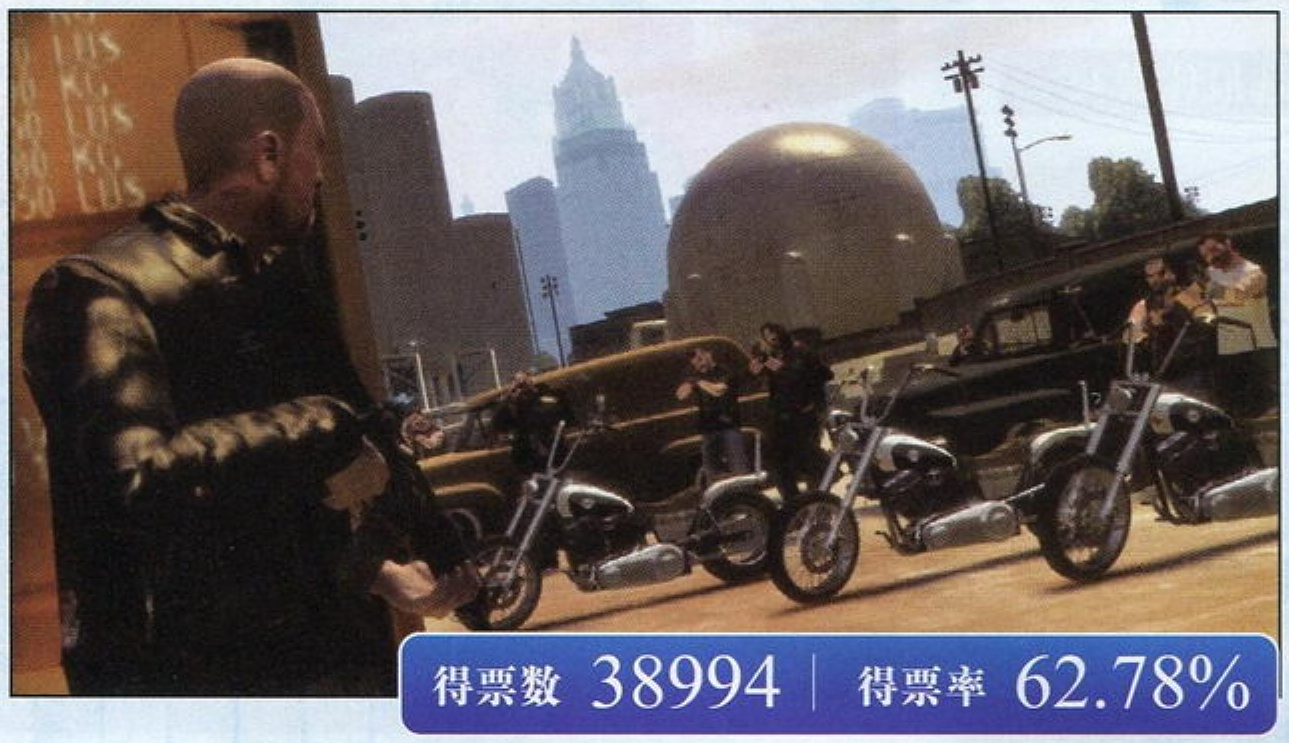
总票数 166023

如今几乎所有的跨平台作品都已经向X360集合，它无疑是国内玩家首选的高清次世代主机。再比较哪个平台独占作品是否强大已经不再是X360需要的优势。今年X360独占作品数量有所下降，知名度成两极分化的趋势。既有可以让微软掏出5000万去制作的《横行霸道Ⅳ 自由城轶事》，也有受众面极小，但口碑相当不错的《史坦斯闸门》。

2009年X360独占作品的平均实力与PS3旗鼓相当，然而由于排头的几个重磅作品几乎都是美版游戏，所以相对来说国内玩家的接纳程度会低一些。《横行霸道Ⅳ 自由城轶事》的超大作地位毋庸置疑，不过毕竟有《横行霸道Ⅳ》在先，新鲜感少了很多，所以它的总的票数只有38994票。如果放在欧美，《光环3 天降神兵》绝对能以压倒性的优势秒杀《星之海洋4 最后的希望》，然而在国内这种情况就要完全颠倒过来，更多玩家还是青睐日式RPG，即使《光环》这样的作品也无法撼动广大中国玩家的游戏倾向。

玩家评选最佳X360游戏No.1

横行霸道Ⅳ 自由城轶事



得票数 38994 | 得票率 62.78%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	星之海洋4 最后的希望	32108	51.69%
3	光环3 天降神兵	28467	45.83%
4	极限竞速3	17069	27.48%
5	求生之路2	13400	21.57%
6	光环战争	13273	21.37%
7	真名法典II	11078	17.84%
8	忍者之刃	5445	8.77%
9	梦幻俱乐部	4811	7.75%
10	史坦斯闸门	1377	2.22%

【许忻】嘿嘿嘿，不要以为自由城只有尼克那一点事。

【欧迪民】这个资料片是对《GTA4》的一次升华。

【莫锐烽】作为一名曾经的自由城“荣誉市民”实在是不能不投啊。

【王海明】最厚道的2部资料片，丰富的人物，故事剧情，对《GTA Ⅳ》进行了完美补完，并且更加自由，更加欢乐，形成了一个真正的“GTA4自由城之旅”。

星之海洋4 最后的希望

【盛涵侃】虽然没有《星海3》经典但是也不失为一款好游戏。

光环3 天降神兵

【张鑫】虽然无法跟《MW2》抗衡，但网战部分让人感到了新意。

【刘冬晟】斯巴达勇士们，我们明年见！

极限竞速3

【罗闻聪】你的出现终于让神游山内一典有了回到工作室的理由！

求生之路2

【张斯凡】现在中国网吧最流行的联机单机游戏不是《魔兽争霸》，不是《CS》，而是《求生之路2》。

2009年度

Wii

玩家评选最佳游戏

总票数 176837

说到Wii独占的游戏，那真可谓是多如牛毛，排行前10的游戏仅仅是其中一个缩影，异质化的主机有他人无法取代的优势，这也是任天堂屡次取得商业成功的重要因素。在国内拥有Wii主机的玩家不在少数，而且在一段时间内，Wii主机的销量一直强势领先于PS3以及X360这两台高清主机。从本次投票数来看，Wii的票数已经超越了X360，如果国内所有Wii用户来投票的话，那超越PS3也不成问题。可惜在国内购买Wii很大一部分人群都是非核心玩家。

在投票初期《新马Wii》与《怪物猎人 3 tri》的票数一直咬得很紧，《怪物猎人 3 tri》还曾经一度超越了前者排在了榜首的位置，不过最后姜还是老的辣，《新马Wii》还是成为了最佳Wii游戏。2009年上榜的Wii游戏全部来自日厂作品，至今欧美厂商还没有找到讨好Wii玩家的诀窍。虽然批评《生化危机 黑暗历代记》的声音不少，然而这次还是战胜了获得一致好评的《胧村正》。MMV另一款作品《国王物语》仅仅获得了2148票，排在最后，看来MMV已经遭到了诅咒，在哪个国度都难以翻身啊。

玩家评选最佳Wii游戏No.1

新超级马里奥兄弟Wii

得票数 39358 | 得票率 63.37%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	怪物猎人3 tri	36812	59.27%
3	生化危机 黑暗历代记	29668	47.77%
4	胧村正	20634	33.22%
5	战国无双3	14309	23.04%
6	Wii Sports 运动胜地	8726	14.05%
7	寂静岭 破碎的记忆	8624	13.88%
8	SD高达G世纪 战争	8467	13.63%
9	圣恩传说	8090	13.03%
10	国王物语	2148	3.46%

【陈影】夫妻双双抢蘑菇。

【陈婷】NDS的感动回来了，还记得刚刚拿到NDS版时的激动之情，熟悉的一切……不！合力协作不熟悉！

【宗顺纪】玩的就是经典，玩的就是怀旧。

【赵晔】居家休闲生活必备之神物，看着4人乱斗的场景实在让人热血沸腾。

怪物猎人3 tri

【王新】这是我这一年花时间最多的游戏，可惜我没有上网联机。

【许绍杰】咱是纯种的猎人

【梁敏靖】虽然每次玩一盘都会很累，但是都无法阻碍我继续杀龙。

生化危机 黑暗历代记

【刘东征】咱是从2代就开始生化的，不投这个还是个人吗？

胧村正

【陈诗渊】为胧村正的销量抱不平啊！为了表示支持我买了正版也是我惟一的正版Wii游戏。

战国无双3

【崔展洪】我现在每天必玩的，密藏武器的回归很不错。

2009年度

PSP

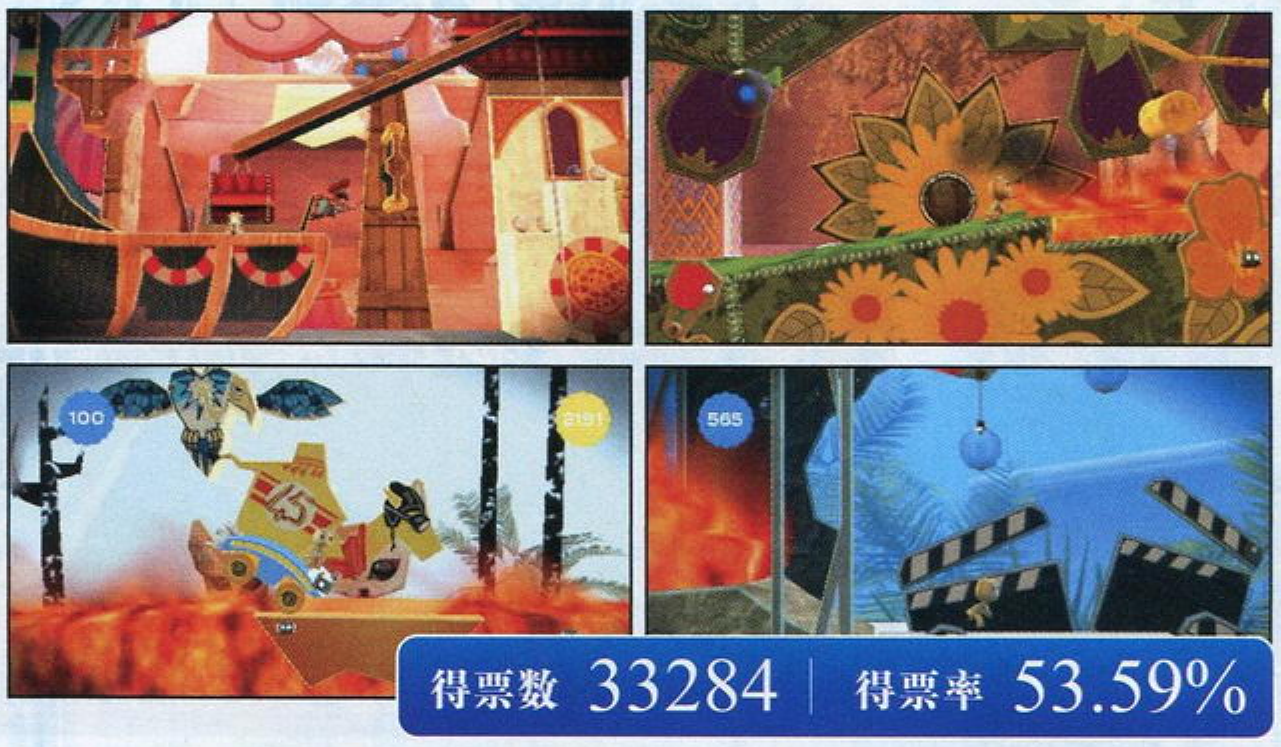
玩家评选最佳游戏

总票数 182107

PSP在国内拥有极高的普及率，玩家群年龄覆盖面较广，各类型游戏都会受到不同玩家的欢迎，再加上少了《怪物猎人 携带版》这样的绝对优势作品，所以没有其他大部分机种中那种一边倒的现象。前5名都有30％以上的得票率，而且差距很小。《小小大星球 携带版》以其平台动作游戏的广泛包容性、可爱的设定和极好的口碑一举获得第一名，这也是对SCE近年开创的新品牌的一种最大的肯定和支持；《GT赛车 PSP》虽然有一些缺点，但是玩起来的实际手感还是非常棒的，作为最经典的赛车系列的掌机作品，加上PSP玩家多年等待的情怀，获得第二名也实至名归；《梦幻之星 携带版2》以其极高的可玩性获得第三名。而《灵魂能力 毁灭宿命》和《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》两款优秀作品虽然没有进入前三，但是30%以上的得票率也已经显示出玩家的喜爱之情。总体来说，2009年的PSP平台值得大家体验的游戏很多，算是百花齐放的游戏阵容。

玩家评选最佳PSP游戏No.1

小小大星球 携带版



得票数 33284 | 得票率 53.59%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	GT赛车 PSP	30174	48.58%
3	梦幻之星 携带版2	26133	42.08%
4	灵魂能力 毁灭宿命	22377	36.03%
5	机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	21123	34.01%
6	伊苏7	15572	25.07%
7	心跳回忆4	12202	19.64%
8	初音未来 DIVA计划	9200	14.81%
9	我的暑假4 濑户的少年侦探团、我与秘密地图	7166	11.54%
10	偶像大师SP	4875	7.85%

【刘洋】玩儿过PS3版的《小小大星球》，被其可爱的贴纸所感动，感觉回到了小时候跟隔壁小姑娘一起过家家，呵呵。

GT赛车 PSP

【林家杰】和老爸的沟通从GT赛车开始——某日老爸很兴奋的说他赛车赛出了第六名，我当场无语……要知道那一共就六辆车啊……

初音未来 DIVA计划

【丁申培】2009年小P的好游戏不少，其中初次登陆游戏的“初音”可以说是本人年度最期待的游戏，游戏虽然有不少不足之处，但素质还是不错的。无限期待2010年SEGA的新作。

心跳回忆4

【齐悦】看到隐藏在对白中和图片中的历代主角我泪流满面……15年了，藤崎诗织都30了。

伊苏7

【翁灏亮】最美的音乐家和爽快的战斗组成了《伊苏7》。尽管画面及游戏系统有一些小毛病，但瑕不掩瑜。

2009年度

NDS

玩家评选最佳游戏

总票数 175561

在所有平台中，NDS平台年度最佳游戏的评选是最具悬念的一个，2009年是NDS平台大作喷发的一年。现在排名前三甲的作品都是大腕级作品，而且我们还可以发现这样一个规律，相对于其他几个平台，NDS上各大游戏的得票率是最平均的，也就是说NDS玩家是最博爱，最不挑食的一个群体。加上本身NDS的游戏整体素质非常高，游戏类型又是五花八门，所以真是很难从中挑选出谁才是最佳游戏。投票初期没有谁能够猜到最终的结果，最后“塞尔达”、“口袋妖怪”、和“勇者斗恶龙”这三位在拼得头破血流的情况下，《塞尔达传说 灵魂轨道》以极其微弱票数战胜了《口袋妖怪》，获得了本次大赏NDS平台最佳游戏。32893票比32356票，如此接近的票数只发生在NDS平台上，这对于NDS来说无疑是一件幸福的事情。从众多玩家发来的感言中，对NDS游戏的赞美是最长，最实在的。许多NDS玩家表示，仅仅只能投3票的权限实在太少了。

玩家评选最佳NDS游戏No.1

塞尔达传说 灵魂轨道

得票数 32893 | 得票率 52.96%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	口袋妖怪 心之金·魂之银	32356	52.09%
3	勇者斗恶龙IX	30061	48.40%
4	王国之心	15282	24.60%
5	逆转检察官	14497	23.34%
6	莱顿教授与魔神之笛	13427	21.62%
7	横行霸道 唐人街战争	12665	20.39%
8	马里奥和路易RPG 3	11109	17.89%
9	Love Plus	9534	15.35%
10	真·女神转生 奇幻之旅	3737	6.02%

【蔡国栋】09年我许愿，宫本大叔，给我一份神作吧！于是09年我玩上灵魂轨道了！

马里奥和路易RPG 3

【刘洋】每次在单位都要抽出N次上厕所时间来操控……喜欢他们团队合作的设计，还有就是永远都在快乐的蹦蹦跳跳。想起了中文版马里奥歌词“粉丝队伍还在壮大进步，甭想我跟着红白机退伍，他们称我闯关游戏的鼻祖。身价天数，高知名度。英雄救美、传奇之路继续中的典故…”

横行霸道 唐人街战争

【张帆】小小两方屏幕却能令人获得家用机上一般的乐趣与感动，Rockstar我服了！

莱顿教授与魔神之笛

【王占任】教授每作必玩！发明这个游戏类型的人实在是太天才了！

Love Plus

【潘伟】的确是令我大开眼界的游戏，有爱。

【李璐】玩儿“爱相随”和虚拟MM交往，算不算“精神出轨”哈哈！

2009年度TV GAME大赏(玩家评选)活动中奖名单

一等奖

PS3 X360 Wii

次世代主机任选一台

中奖者为：

广东省广州市 **杨家懿**　上海市浦东新区 **俞理钧**

吉林省延吉市 **崔文超**　河南省洛阳市 **刘清扬**

广西壮族自治区南宁市 **陈广勇**（levelup网站投票）

二等奖 NDSi 主机一台

云南省开远市 **张宇**　四川省成都市 **曾浩翔**

上海市普陀区 **平诚志**　北京市昌平区 **杨格**

江苏省镇江市 **余松**（levelup网站投票）

三等奖 PSP3000 主机一台

北京市丰台区 **李楠**　辽宁省大连市 **程汉**

广东省汕头市 **林少忠**　天津市南开区 **窦建旭**

云南省昆明市 **钟宇**（levelup网站投票）

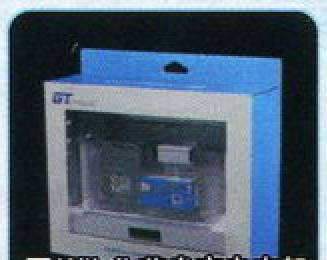
参与奖 GTcoupe系列游戏周边产品　中奖者为：

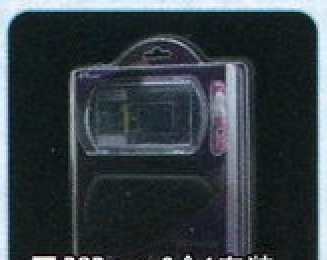
								包头市	马宏飞	成都市	王径舟	武威市	谢坤	平湖市	张超伦
								个旧市	马一通	上海市	王梦熊	郁南县	谢羽	丹东市	张东林
								克拉玛依市	卯昊杰	合肥市	王祺隽	桂林市	徐东鹏	安阳市	张嘉伦
北京市	班倩	兰州市	戴磊	大庆市	何媛媛	北京市	李强	十堰市	明庭彦	北京市	王强	乌兰察布市	徐亨	沈阳市	张键楠
邹城市	边阳	淮北市	戴鹏飞	张家口市	侯威	呼伦贝尔市	李士岩	无锡市	莫然	漳州市	王少锋	贵阳市	徐家皓	乐山市	张杰
镇江市	卜崇松	克拉玛依市	邓天辉	北京市	侯新亮	廊坊市	李维	郴州市	欧阳君怡	天津市	王涛	上海市	徐祺	徐州市	张可
漳州市	蔡艺源	广州市	邓玉钏	雅安市	胡海啸	从化市	李伟强	西安市	裴辰星	洛阳市	王玺	上海市	许晴	雅安市	张蕾
东莞市	蔡志弘	北京市	丁蕊	贵阳市	胡文江	昆明市	李悟宇	梧州市	彭杰	海宁市	王晓东	济南市	薛一龙	怀化市	张佩佩
重庆市	曹嘉兮	延吉市	董皓宇	杭州市	华巍	西安市	李瑶	丹阳市	钱骏	上海市	王晓怡	秦皇岛市	闫海波	北海市	张平澜
银川市	曹凯	西安市	董琪	漳州市	黄杰	吉首市	梁栋	乌鲁木齐市	秦皓	上海市	王旭	北京市	闫宇	天津市	张伟
西安市	曹兰	天津市	杜兴国	贵阳市	黄先倩	漯河市	梁军	南通市	秦月	厦门市	王扬	衢州市	严佳俊	北京市	张洋
铜陵市	曹伟	天津市	范小龙	九江市	黄叶飞	柳州市	梁婷婷	北京市	邱颖	北京市	王一鸣	北京市	言信	桂林市	张宜献
高邮市	曹扬	太原市	范宇昆	泸州市	黄宇	南宁市	梁志学	广州市	区俊	楚雄市	王贻佳	南充市	杨超	天津市	张永展
北京市	陈德义	海口市	方飞	郴州市	黄羽纶	三亚市	林龙杰	北京市	曲波	鞍山市	王莹	娄底市	杨栋	常熟市	张友恒
湛江市	陈恩泽	深圳市	方薇	汕头市	黄远	厦门市	林威亮	广州市	全悦	北京市	王志	资阳市	杨晋	天津市	张源
上海市	陈海敏	桂林市	方洋	中山市	黄泽豪	广州市	林奕安	淄博市	商琦	北京市	王紫崴	湛江市	杨京华	乌鲁木齐市	张钊
三明市	陈豪	南宁市	方玉峰	西宁市	惠晖	厦门市	林哲龙	无锡市	沈力烽	来宾市	韦凌	武汉市	杨青松	江门市	赵飞鸿
郑州市	陈昊	桐庐县	冯华	辽阳市	霍尧东	上海市	刘斌	南昌市	盛世杰	金华市	韦玮	都江堰市	杨鑫	深圳市	赵璟雄
东莞市	陈建伟	芜湖市	冯晓	石家庄市	贾朦	黄石市	刘传浩	鹤岗市	石瑾毅	北京市	魏玉洁	上海市	杨燕	北京市	赵楠
成都市	陈锦熙	北京市	冯意	北京市	贾一楠	天水市	刘帆	安庆市	史宇澄	茂名市	吴冠莹	北京市	杨宗硕	太原市	赵少杰
武汉市	陈明	福州市	傅彦	西安市	江浩	邢台县	刘浩	上海市	宋琦	深圳市	吴国彬	桐乡市	姚志成	沈阳市	赵双
珠海市	陈明琨	乌鲁木齐市	高宾	成都市	姜寒冬	天津市	刘吉庆	都匀市	宋顺康	盐城市	吴昊旻	成都市	叶楠	鸡西市	赵越
阳江市	陈朴	邯郸市	高飞	成都市	姜瑞	鹤山市	刘剑	淮安市	卜龙	兰州市	吴佳霖	银川市	叶旭	重庆市	郑冠东
重庆市	陈睿君	西安市	高玺	上海市	姜志雄	重庆市	刘晟成	上海市	孙珂	海口市	吴倩	上海市	叶迎森	保定市	郑宁
南宁市	陈晓	广州市	高翔	贺州市	蒋锐翔	深圳市	刘霜露	西安市	孙令宜	云霄县	吴庆华	德州市	叶增龙	南平市	郑荣晶
云浮市	陈晓敏	扬州市	葛海涛	合肥市	金超	锦州市	刘婷	银川市	孙琦楠	济南市	吴松洋	绵阳市	尹鹏	大庆市	郑源
上海市	陈晓甦	南京市	葛友彬	集安市	金磊豪	株洲市	刘婷婷	承德市	孙跃	佛山市	吴松哲	嘉兴市	尤钧	乐清市	郑志坤
濮阳市	陈旭东	北京市	弓日林	杭州市	金怡枫	肇庆市	刘维佳	杭州市	覃薇薇	郑州市	吴雪龙	青岛市	于淼	南宁市	钟逍
北京市	陈旭光	上海市	龚添乐	阳泉市	荆琛	沈阳市	刘骁	烟台市	汤铁林	重庆市	伍洪明	牡丹江市	余宝江	长春市	周户星
重庆市	陈玉麟	苏州市	顾健	博白县	蓝力潮	呼和浩特市	刘一鸣	天津市	汤哲	杭州市	夏煜鑫	自贡市	余洪伟	北京市	周丽娜
武汉市	陈钊	上海市	顾静	郑州市	李冲	哈尔滨市	刘玉欣	赣州市	唐力	青岛市	项雪	上海市	余剑	长春市	周莹
福州市	陈智敏	宝鸡市	关玉琦	潍坊市	李冠军	哈尔滨市	刘宗尧	抚顺市	唐禹	成都市	肖华栋	嘉兴市	俞春雷	应城市	朱百峰
黄石市	程晋	福州市	官昕	长春市	李宏	上海市	漏佳卿	上海市	陶鑫添	惠州市	肖嘉坤	绍兴市	俞佳华	上海市	朱泓霖
蚌埠市	程炫华	大石桥市	郭鹏	深圳市	李君杰	上海市	陆吕雯	北京市	童庆翔	合肥市	肖山	马鞍山市	俞缜	长沙市	朱江
南京市	程喆	北京市	郭思聪	白银市	李林	呼和浩特市	吕日华	深圳市	汪炫青	北流市	肖松林	上海市	禹良凯	巢湖市	朱立克
哈尔滨市	迟剑博	沈阳市	郭宣	宝鸡市	李明	柳州市	吕翔	吴忠市	汪洋	武汉市	肖晓龙	上海市	袁辉	邵武市	朱闽善
郑州市	楚庆鑫	武汉市	韩廷瑞	珠海市	李铭艺	南宁市	罗川云	杭州市	汪一帆	天水市	肖宇栋	西安市	袁张璋	武汉市	诸俊杰
南宁市	崔欣	厦门市	郝明亮	长春市	李默	景洪市	罗华文	天津市	王海明	兰州市	谢超	武汉市	詹奕晨	三门峡市	祝卉卉
唐山市	代思远	广州市	何嘉斌	安庆市	李品	上海市	马晨麟	保定市	王佳男	衡阳市	谢晨	南昌市	占力超	湖州市	左苠

GTcoupe™

Leading Innovation >>>

NDSi 8合1 炫彩水晶硅胶套装


Wii fit蓝光充电支架


PSP go 8合1套装

X360手柄充电套装

Wii 48合1奢华套装

PS3蓝牙耳机

我们专注于电子游戏周边产品制造

※300份参与奖奖品将随机发送。

中奖者为：

福建省福州市 **范李攻**　河南省郑州市 **商家源**　安徽省合肥市 **巫　斌**

2009 年度 TVGAME 大赏首次加入了旅游奖这一特殊奖项。设立该奖项的目的不仅是为了回馈广大支持与关心我们读者，也是希望借助这此机会能够将热心读者邀请到我们身边，直接听取读者的意见。抽取本次特别旅游奖的 3 名过程中还遇到了一些小花絮。比如有几位被抽中的读者由于手机电话无人接听或者关机，又或者是座机无人应答导致我们只能电话其他读者。还有几位读者由于时间不凑巧，3月份不是要出国考察，就是要备战高考所以不能前往深圳参加这次特别旅游活动，实属无奈。最终我们确定以下 3 名读者，定于 3 月份前往深圳，我们期待着与你们见面的那一刻。届时，本刊还将在杂志上对本次活动进行报道，敬请各位读者们留意收看。

※本次活动赴深旅游玩家将由中国太平保险集团旗下太平人寿保险有限公司承保，深圳市鹏运国际旅行社承办。

2009年度TV GAME大赏玩家心声集锦

【陈江东】除了春哥之外没人能影响我对这两款游戏的喜爱！

小编：那肯能是因为你希望得到"永生"才这样说吧。

【王贝莉】使命召唤，无限的惆怅；街头霸王，经典的回忆；生化危机，永恒的挑战。

小编：实在不明白你这惆怅的情绪是怎么产生。

【李璘】SF4画面是质的飞跃，2D格斗游戏的老油条。

小编："老油条"是一个贬义词，请同学不要乱用。

【刘戬】受贝姐调教了之后，腰不酸了，手不疼了，玩游戏也更来劲了，你别说，还真灵。

小编：看来这个广告词的套用还真是百试不爽啊。

【曾锋豪】用御姐虐杀平时所谓的天使，是多好的解压方式啊。

小编：贝姐听到这些一定非常高兴。

【虎辉】飞龙世纪 起源：非常棒，日式游戏绝对做不到他这样的深度。

小编：称赞一个游戏无罪，不过称赞的同时打压其他群体就太偏激了。

【王嘉乐】非常的好玩，我衷心地推荐给大家，我曾今废寝忘食的玩，我是一个超级玩家。

小编：同学，如今超级玩家已经不算什么了，你应该称呼自己为职业玩家。

【张威德】什么叫跨越？魔女姐姐叫跨越。

小编：怎么听起来怎么的别扭呢？

【张桂秀】穿了8遍使命召唤了，甚至拿到图书馆自习也要来两把，神作就是神作！

小编：教导主任肯定会对你说：要玩回家玩去。

【周超】我对不起《Infamous》啊，选票不够。

小编：你正在上演现代版叶公好龙。

群体磨剑

【甲】最终幻想5年磨一剑……

【乙】最终幻想4年磨一剑……

【广大群众】最终幻想3年磨一剑……

小编：严格来说都对。SE官方说是3年，广告里也说的是3年，不过官方也说过《FF X III》最早是作为PS2游戏开发的，那就是5年前。

【南楠】真难想像没有你的日子我是怎么过来的(评《FF13》)。

小编：估计你写情书的水平不错。

【孙心平】如龙，真男人；幻想，真RPG；海域2，真次世代。

小编：真受不了你了。

【秦伟宏】看《FF13》口水都流干了。对360版只有两个要求：1.别缩水！；2.别锁区！

小编：估计众多360玩家和你有相同的想法吧。

【黄承哲】我心中最好的游戏，《战神3》！

小编：这是2009年TVGAME大赏评选，可你却一竿子捅到了2010年。

【李静文】这里可选的就只有《FF13》合我味道了，本来以为会有《萝萝娜的工作室》的。

小编：本编辑部晴天同学极力推荐《萝萝娜的工作室》上榜，可惜最后……

【匿名读者】不觉得《未知海域2》有什么缺点，非要算一个，那就是"我等你等得太久了！"

小编：你和前头一位一样是情书高手。

【张风华】First Blood！Double Kill！Trible Kill！Multi Kill！（本人真的不是战争分子=0=……）

小编：《MW2》网战玩多了，一般会出现你这种症状。

【郭佳】现实世界里抓坏人，游戏世界里做坏人……这游戏现实里能做的在这里可以做，现实里不能做的在这一样做(评《GTA4》)！

小编：莫非你是一位公干干警同志？

【林磊】真正的大作都跨平台了，期待明年的《致远星》。

小编：国内HALO饭还是大有人在啊。

【孙宏敏】作为一个传说饭……今年我的压力很大。

小编：做粉丝也有压力，那你是真·传说粉丝。

【曾兆文】我老婆叫我投的。

小编：在许多读者留言中都表达了像你这样"妻管严"的遭遇。

【李建】马里奥绝对比玩家还要长寿。

小编：虽然你这话还是有一定道理，不过大过年的，还是说写吉利话吧。

【毛雨】玩《怪物猎人3》的感觉就是——我又陷进去了……

小编：能够陷进去是快乐，能够不上瘾是自制力，能够随意进进出出是老玩家。

【余剑】我在玩《DQ9》时，旁边有一个家伙看到了嘲笑我玩这样的的游戏，我当场对他吼道："去你，你这**是否有一秒钟体验过从内心深处泛起的阵阵暖流和感动？"这就是DQ9系列的精髓和真谛，超越一切平台和游戏类型的因素。**

小编：我们完全理解你当时希望捍卫自己心爱的游戏的心情。不过你要学习一个人——本刊定性最好的晴天。他玩游戏从来不在乎别人的眼光，任凭外界风云千变万化，他还是按计划购入了PS3版《魔塔大陆3》。

【王子骄】女友说《未知海域2》里那个尼泊尔人很有魅力，虽然他说的尼泊尔语一句也听不懂……看来这年头泡MM还是小语种吃香啊啊啊啊啊。

小编：到现在我还记得《生化危机5》首段预告片中的那首非洲歌曲，歌词大意是：哇啦内，我的妈妈也，我的妈妈也……诶……我的妈妈也……希望日后在游戏中听到很多耐人寻味的小语种。

遊戲大年鉴

贰零零玖

游戏年鉴，始于UCG；UCG游戏年鉴，始于2001
十年构筑一个品牌，点滴书写游戏历史
聚焦年度游戏，萃取年度精华，尽在UCG游戏年鉴

写作：UCG2009游戏大年鉴编辑组　美编：一刀、木仙、忽悠悠

2009游戏大年鉴 2009 UCG ANNUAL

2009游戏大年鉴，是《游戏机实用技术》同时也是中国电视游戏的第10个游戏年鉴。

本次年鉴共收录各平台游戏共232款，数量比去年略少。其中包括PS3游戏66款、X360游戏61款、Wii游戏49款、PSP游戏60款、NDS游戏53款、PS2游戏9款。事实上今年推出的游戏数量并不比去年少，只是我们本着宁缺勿滥的原则对入选的游戏进行了严格地筛选，像不少成就/奖杯神作都被我们无情地删除了。不过PS2游戏数量锐减是无法回避的事实，这位昔日的王者终于不可避免地迎来了谢幕的时候，从目前来看明年PS2如果能有2个游戏入选都可以算是奇迹了。

本次年鉴引入了3大变化。**其一是在每个游戏的介绍里加入了“玩过”、“通关”这两个可选框，**以方便大家留下自己的游戏记录。这个创意来自于《游戏年鉴十年》，根据大家的意见在本次年鉴中也加入了这个“设定”。**其二是增加了对部分廉价版游戏的介绍，**我们选择的原则是：原作具有一定的影响力、追加了大量新要素的廉价版。像《战争机器2 年度版》、《神鬼寓言 II 年度版》这种作品，虽然只是增加了下载内容，但考虑到很多玩家无法玩到，因此仍然在年鉴中专门辟文介绍。不过对于这种游戏我们不会进行黄金眼评分；**其三是在游戏大年鉴的后面增加了下载游戏年鉴。**现在下载游戏越来越流行，不光是X360的XBLA游戏和PS3的PSN游戏，Wii、NDS、PSP现在都在大力推广下载业务，其中也不乏精品。本次下载游戏年鉴是初次尝试，里面收录了44款游戏。事实上下载游戏的总数是远远超过这个数量的，不过下载游戏的素质参差不齐，其中也有大量从其他机种上直接移植过来的作品，这44款游戏是我们从中精选出来的、值得推荐的优秀作品。

2009年跨平台的现象更加普遍，除了最常见的PS3/X360形式外，今年还有不少诸如PSP/PS2、NDS/Wii之类的形式，更有像《漫画英雄终极联盟2》这种横跨所有平台的游戏。考虑到多机种游戏反复出现所造成的重复问题，**本次年鉴的索引方法，同样采用前两年的按照游戏译名的拼音首字母顺序排列，**玩家只需根据本刊译名来查找即可。下载游戏年鉴的索引在下载游戏年鉴的起始页。

虎年春节来得比往年晚，当大家看到本次年鉴时，2010年已经进入第2个月份了，2010年的春天就有大量精彩游戏蓄势待发。这里更要提醒大家的是，2009年E3展上索尼和微软曾联手为全球玩家展现了多种高新技术，而它们在2010年都将与大家见面！我们坚信：2010年必定是将载入史册的一年！

[文：纱迦]

游戏大年鉴主体部分图解说明

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

发行公司

这里注明的是游戏的发行公司，通过这个信息能在一定程度上判断游戏的素质。

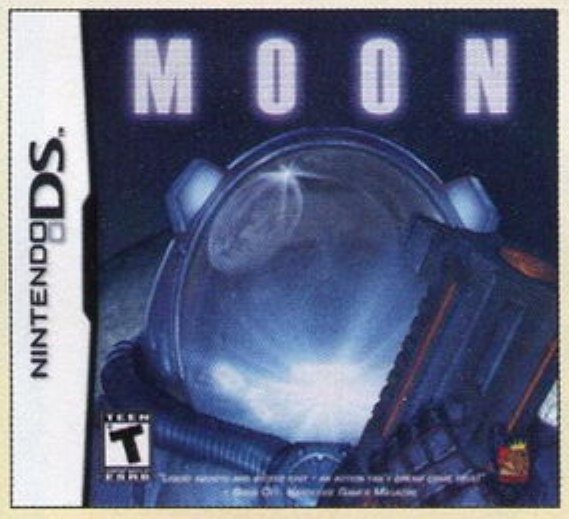
发售日期

年鉴中所有游戏都是2009年年内发售的，故此栏只标注该游戏发售的具体日期。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共5级。

月面惊魂	Mastiff	1月13日	★★☆☆☆
NDS	Moon		主视角射击
	1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：20
	19.99美元	无对应周边	文：雷电



本作是之前因优秀的图像引擎和恐怖气氛营造而受到好评的《病院惊魂》的制作小组的同引擎最新作品。故事发生的时间是2058年，玩家将在寒冷的月球表面进行探险。研究员在月球建设基地时惊奇地发现了一个外星人遗留的封闭舱门，隐藏在舱门后面的东西更加令人震惊。游戏中的敌人种类不多，关卡设计也不算出类拔萃，但是作为一款科幻风格的主视角射击游戏，通过触控转动视角的操控方法非常顺手，在优秀的引擎下游戏过程非常流畅，射击的体验将给玩家带来最直接的游戏乐趣。游戏没有多人模式，单人流程大概五六个小时就可以完成，喜欢这种题材的玩家不妨一试。

玩过□ 通关□

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

售价

游戏推出时厂商公布的建议零售价，除任天堂的游戏为含税价外，其他游戏的售价皆不包含消费税。

对应周边/备注

游戏所对应的周边或功能，如果是多机种游戏的具体机种也标注在这里。

写作编辑

撰写本篇评介的编辑。

游戏年鉴正文

介绍游戏的短文。年鉴规格分为250字与500字两种，根据游戏影响力来分类。

玩家标记栏

这里为大家留下了“玩过”、“通关”两个标记栏，以便大家统计2009年的游戏历史。

游戏人数

该游戏参与人数的相关情报。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

UCG评分

本刊“黄金眼”栏目给游戏的评分，满分30分。未评过分的游戏此项则标记为“－”。

发售地区

年鉴介绍的游戏所对应的地区版本，一般情况下年鉴只收录最早发售的版本。

推荐玩家年龄

按照北美以及日本地区相关的评级标准而定的信息。

游戏大年鉴主体部分目录索引

年鉴索引查询方法

★"2009游戏大年鉴"中收录的全部游戏按照本刊中文译名的汉语拼音首字母顺序进行排列，译名首字为字母的游戏排在最前列。

★索引列表在每个游戏名后有对应页数，方便玩家对照查找。

★索引中包含每月月度新闻以及小编年度十大游戏感言，前者按照月份排列，放置在每月游戏起始处；后者按照小编名的汉语拼音首字母顺序进行排列，随机穿插在年鉴中。以上两项内容不作索引。

0-9

3D点阵英雄 57
428 被封锁的涩谷 43

A

阿凡达 61
安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士 22
俺自己制造 27
暗渠 33
暗夜杀机2 51

B

巴哈姆特之血 38
白骑士物语 古之鼓动 特别版 50
边境之地 53
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 40
变形金刚 堕落者的复仇 33
薄暮传说 46

C

苍翼默示录 34
超级机器人大战K 24
超级机器人大战NEO 54
超级机器人大战Z 特别盘 22
超级机器人学园 40
超时空要塞 终极边界 49
尘土飞扬2 44
虫姬 双人 Ver 1.5 62
初音未来 DIVA计划 36
刺客信条 血缘 60
刺客信条Ⅱ 61
刺客信条Ⅱ 探索 59

D

DJ 英雄 54
刀锋传奇 16
德军总部 40
抵抗 惩罚 23
断剑 圣堂武士之谜(导演剪辑版) 25
对决传说 39
多乐猫欢乐喵派对 36

E

EA Sports Active 29
恶魔城 审判 14
恶魔之魂 16

F

Fate/无限代码 携带版 33
FIFA 10 52
疯狂世界 22
疯兔归乡记 57
辐射3 年度版 51

G

GT赛车 PSP 49
钢之炼金术师 托付后背之人 525
格斗之王 XⅡ 38
怪物猎人3 tri 39
怪物猎人G 27
光环3 天降神兵 47
光环战争 22
光辉圣约3 瞳 64
光明力量 羽翼 18
光之4战士 最终幻想外传 54
国王物语 43

H

撼天神塔 黑暗再临 24
合金弹头XX 66
横行霸道Ⅳ 自由城轶事 55
横行霸道 唐人街战争 24
弧光幻想曲 32
欢迎回来！豆丁机器人！快乐大扫除！ 36
幻幻球 双重射击 21
混沌思绪 诺亚 20
火影忍者 疾风传 龙刃记 61
火影忍者 疾风传 忍列传Ⅲ 27
火影忍者 疾风传 终极风暴3 64

J

机车风暴 极地先锋 48
机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS 62
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V 17
机动战士高达 战场之绊 携带版 25
机动战士高达U.C.0081 43
吉他英雄 金属制品 25
吉他英雄5 42
极品飞车 变速 45
极限竞速3 53
寂静岭 破碎的记忆 63
甲壳虫 摇滚乐队 44
教父Ⅱ 26
街头霸王Ⅳ 18
杰克与达斯特 失落的边境 57
绝体绝命都市3 破坏的城市和她的歌 27

K

口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队 27
口袋妖怪 心之金·魂之银 44
块魂赞歌 37
狂野西部 生死同盟 35

L

Love Plus 42
蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身 23
莱顿教授与魔神之笛 61
蓝龙 异界的巨兽 50
乐高印第安纳琼斯2 冒险再续 60
泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 45
莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士 66
立体绘图方块 23
猎天使魔女 55
灵魂能力 毁灭宿命 41
灵异恐惧2 起源计划 17
龙之世纪 起源 57
龙珠 猛烈冲击 59
龙珠 天下一大冒险 37
龙珠改 赛亚人来袭 28
胧村正 26
萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士 34
洛克人EXE 操作流星 58

M

马里奥与路易RPG 3 17
马里奥与索尼克 温哥华冬奥会 51
玛娜传奇2 没落学园与炼金术士们 携带版+ 49
漫画英雄终极联盟2 45
梦幻俱乐部 41
梦幻骑士 29
梦幻之星 携带版2 63
迷你烟花 15
魔法工厂3 53
魔法指挥棒 30
魔界战记2 携带版 25
牧场物语 蜜糖村与大家的愿望 24

N

NBA 2K10 49
NBA Live 10 50
男孩与软泥 51
逆转检察官 30
怒首领蜂 大往生 黑标 EXTRA 18
女皇之刃 螺旋混沌 65
女神异闻录 PERSONA 28
女神异闻录 恶魔幸存者 14
女神异闻录PERSONA 3 携带版 56
虐杀原形 32

O

偶像大师 深情之星 45
偶像大师SP 18

P

Punch-Out!! 29
朋友聚集 33
噗呦噗呦7 37

Q

七龙战记 22
求生之路2 60
拳击之夜4 34

R

R-TYPE 战略版Ⅱ 巧克力战争 64
忍者龙剑传Σ2 47
忍者之刃 15
如龙3 19
瑞奇与叮当 未来 时空裂缝 53

S

SD高达G世纪 战争 40
SUNDAY×MAGAZINE 热斗！梦之队 19
塞尔达传说 灵魂轨道 64
三重宇宙 48
丧尸围城 丧尸的祭品 19
杀戮地带2 20
沙加2 秘宝传说 45
闪电十一人2 威胁的侵略者 48
少年SUNDAY&少年MAGAZINE 白色漫画 52
神笔小子 44
神鬼寓言Ⅱ 年度版 47
生化尖兵 29
生化危机 黑暗历代记 60
生化危机5 23
胜利十一人 组织者2010 65
圣恩传说 65
湿 45
时限回廊 56
史坦斯闸门 52
使命召唤 现代战争2 58
使命召唤 现代战争Wii 58
世界传说 光明神话2 15
世界足球 胜利十一人2010 58
侍道2 携带版 43
侍道3 20
侍魂 闪 65
斯隆与马克贝尔的谜之物语2 43
死神 灵魂狂欢节2 64
死神BLEACH 灵魂升温6 29
死亡空间 血统 47
死亡之屋 赶尽杀绝 17
索尼克历代记 来自暗次元的侵略者 38
索尼克与黑暗骑士 21

T

ToHeart2 PORTABLE 37
太阁立志传Ⅴ 46
太鼓之达人Wii 咚咚和2代目 61
太空侵略者 极限版2 25
天诛3 携带版 41
天诛4 17
铁拳6(次世代版) 54
铁拳6(PSP版) 61
庭格尔的恋爱气球之旅 39

V

VR网球 2009 32

W

Wii Fit Plus 49
Wii Sports 运动胜地 34
瓦尔哈拉骑士 精灵传说 50
王国之心 358/2天 31
未知海域2 纵横贼道 51
蔚蓝永恒 海的呼唤 46
我的暑假4 濑户的少年侦探团、我与秘密地图 35
无名英雄 30
无双大蛇Z 23
无限航路 32

X

X战警前传 金刚狼 29
小小大星球 年度版 43
小小大星球 携带版 60
心跳回忆4 63
心跳魔女+ 37
新超级马里奥兄弟Wii 59
新世纪福音战士 序 32
星际传奇 突袭黑暗雅典娜 26
星之海洋4 最后的希望 19
幸运星 网络偶像大师 66
喧哗番长 携带版 54

Y

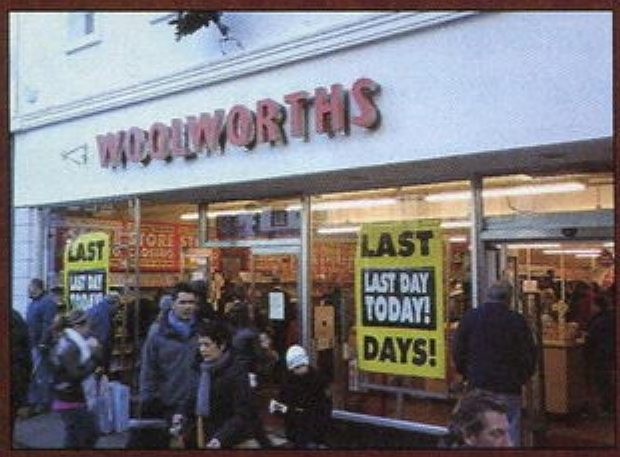
摇滚乐队 不插电 32
野性传奇 52
伊苏Ⅰ&Ⅱ 编年史 35
伊苏7 46
异色代码 R 记忆之门 16
异说 最终幻想 国际版 57
银河战士Prime 三部曲 40
鹰击长空 21
勇者30 31
勇者斗恶龙Ⅸ 36
游戏王5D's 组队力量4 46
月面惊魂 14

Z

再见月之废墟 15
战斗之魂 辉石的霸者 59
战国BASARA 战斗英雄 27
战国无双3 63
战神 收藏版 60
战争机器2 年度版 42
召唤之夜X 泪之皇冠 57
珍奇运动 55
真·女神转生 奇幻之旅 50
真·三国无双 联合突袭 20
真·三国无双5 Special 53
真·三国无双5 帝国 31
真名法典Ⅱ 39
指环王 征服 14
终极格斗 2009 30
装甲核心3 携带版 37
捉鬼敢死队 33
捉猴啦 比波猴战记 24
最终幻想 水晶编年史 时之回声 15
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者 59
最终幻想 XⅢ 65
罪与罚 宇宙的继承者 55

一月 JANUARY

1月2日 英国《泰晤士日报》报道，索尼准备在CES展之后“砍掉主要亏损部门”，并暗示该部门有可能是SCE。事后证明索尼裁员规模扩大属实，但SCE在集团内的战略地位反而在提高。



1月6日 英国知名零售商Woolworths宣告破产，微软要求其退还X360。

1月7日 美国老牌游戏杂志《EGM》正式停刊，其网站1UP卖给了UGO Entertainment。

1月8日 微软在消费电子展的基调演讲中宣布截至2008年12月31日，X360的全球销量已经突破2800万台。

1月8日 Square Enix宣布取得育碧作品在日本的独家代理发行权。

1月9日 索尼于消费电子展期间宣布2008年PS3在北美的销量比2007年提高40%，在索尼CEO的基调演讲中，邀请汤姆·汉克斯上台演示了索尼的最新3D电视技术。

1月9日 Eidos宣布《古墓丽影 地下世界》销量为150万套，远低于预期，当日Eidos股价暴跌30%。水晶动力工作室裁员30人。

1月23日 由于业绩出现了前所未有的负增长，微软宣布进行其历史上最大规模的大裁员，总共裁员5000人，游戏部门虽收入上升，但仍然遭到波及。

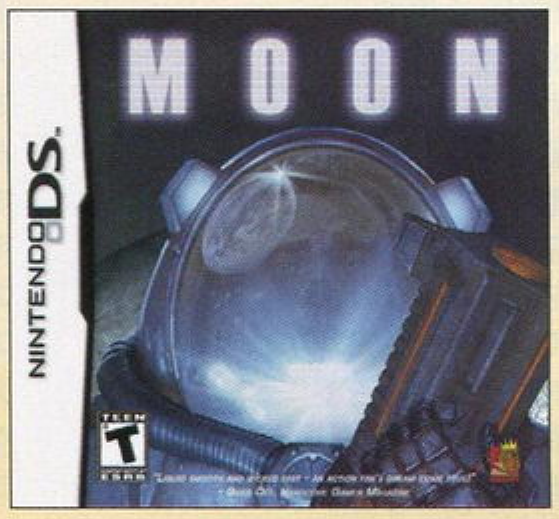
1月29日 索尼集团宣布本财年预计将出现1500亿日元的巨额净亏损，其中SCE部门亏损300亿日元，PS3、PS2和PSP在年末商战期间销量同比都有明显降低。

1月30日 任天堂宣布其本财年前9个月销售额同比增长17%，利润同比增长27%，但受经济危机影响，其全年利润预期下调33%，这导致任天堂股价当日暴跌12%。分析家认为任天堂突然大幅下调业绩目标是因为发现了“某些不利的征兆”。

1月30日 由于“《极品飞车》系列”销量不断下降，EA决定进行全面改造，一口气公布了将于年内发售的三款新作。

月面惊魂

月面惊魂	Mastiff	1月13日	★★☆☆☆
NDS	Moon		主视角射击
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：20
19.99美元	无对应周边		文：雷电

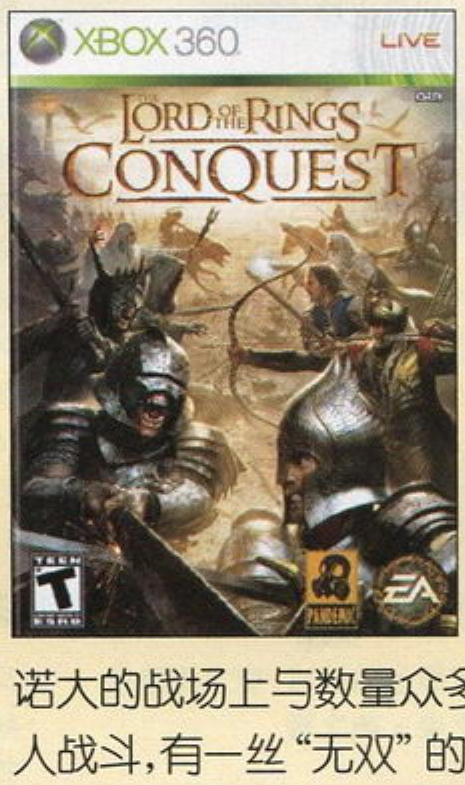


本作是之前因优秀的图像引擎和恐怖气氛营造而受到好评的《病院惊魂》的制作小组的同引擎最新作品。故事发生的时间是2058年，玩家将在寒冷的月球表面进行探险。研究员在月球建设基地时惊奇地发现了一个外星人遗留的封闭舱门，隐藏在舱门后面的东西更加令人震惊。游戏中的敌人种类不多，关卡设计也不算出类拔萃，但是作为一款科幻风格的主视角射击游戏，通过触控转动视角的操控方法非常顺手，在优秀的引擎下游戏过程非常流畅，射击的体验将给玩家带来最直接的游戏乐趣。游戏没有多人模式，单人流程大概五六个小时就可以完成，喜欢这种题材的玩家不妨一试。

玩过□ 通关□

指环王 征服

指环王 征服	EA	1月13日	★★☆☆☆
多机种	The Lord of the Rings: Conquest		动作
1～4人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：19
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：雷电



故事从弗罗多·巴金斯没能破坏掉指环开始，玩家将参与到指环大战中，体验原著中讲述的众多场经典战役，战场的刻画也和电影中有些神似。本作是第一款可以使用邪恶阵营进行流程的《指环王》游戏，控制摩多的黑暗军团侵袭中土的大地，在战场上打败那些熟悉的英雄人物会有一种邪恶的快感。在大多数战斗中，玩家将作为一名普通士兵冲锋陷阵，不同的职业有不同的特性和特技，当然，原作中的英雄角色也可以使用，在诺大的战场上与数量众多的敌人战斗，有一丝“无双”的感觉。本作支持多人合作进行流程或对战，联机乐趣更多。虽然战斗过程稍显单调，但FANS一定会找到很多乐趣。

玩过□ 通关□

女神异闻录 恶魔幸存者

女神异闻录 恶魔幸存者	Atlus	1月15日	★★★☆☆
NDS	女神异闻录デビルサバイバー		策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：23
5200日元	无对应周边		文：九兵卫

《女神异闻录 恶魔幸存者》为系列首次登陆掌机平台，完全原创的剧情以及人物令所有人耳目一新。在游戏中，玩家需要在短短的7天从即将毁灭的东京逃脱，期间必须和同伴以及仲魔一起合力战胜各种恶魔。“生存”是本作的关键词，玩家在游戏中利用名为“COMP”的道具可以实现恶魔召唤，战斗中以及迷宫探索时还能发动指令技能、自然效果技能、种族特有技能、先制发动技能这4种效果各异的技能。此外，系列所特有的恶魔合体以及恶魔交涉在游戏里也依然被保留，多结局的设定要求玩家在最终夜之前保证特定角色成为“幸存者”，玩家与同伴间的好感度也必须达到规定条件。

玩过□ 通关□

恶魔城 审判

恶魔城 审判	Konami	1月15日	★★★☆☆
Wii	恶魔城ドラキュラ ジャッジメント		动作
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：20
6980日元	无对应周边		文：炎骑士

这款游戏是系列自登陆Wii平台以来的首款原创作品，游戏的操作方式也专门对应双节棍遥控器的体感控制机能。与以往的闯关式玩法不同，本作并没有采用原创的故事剧本，而是以大杂烩的形式将分属不同年代的作品中的角色集中到一起任玩家选用，然后在以系列故事为背景的舞台上进行拼杀。为了能够吸引更多的玩家，厂商特意邀请了日本著名漫画家小畑健来重新绘制游戏中的所有角色。游戏的美版已于2008年末先行发售。相比美版，随后跟进推出的日版中则由大量知名声优为角色献声，使得这个版本游戏中的角色更加富有个性。倾向于日式语音的玩家不妨考虑这个版本。

玩过□ 通关□

迷你烟花

SouthPeak Games	1月21日	★★★★☆

NDS Big Bang Mini | 射击
1～2人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 美版 | UCG 评分：25
19.99 美元 | 无对应周边 | 文：雷电

玩家要做的有 3 件事情：在下屏任意位置划出短线发射烟花攻击上屏的“敌人”；拖住核心在下屏移动躲避子弹并取得摧毁敌人后掉落的星星。看似简单，而实际上大胆的革新使整个系统完全不同：核心和射击位置是分开的，你可以随意移动核心，并向任意方向射击（传统射击游戏“飞机”所在及射击位置是相同的）；自己发射的烟花不命中敌人也会变成弹幕。触控操作非常棒，完成关卡很有成就感，10 个主题声光效果完全不同，100 个关卡非常丰富，每关都有截然不同的界面和敌人，对应关卡特性提供给玩家的各种特殊技能也让游戏玩起来更加有趣。一起体验放烟花的快乐吧！

玩过□ 通关□

再见月之废墟

NBGI	1月22日	★★☆☆☆

Wii フラジール～さよなら月の廃墟～ | 角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG 评分：20
6800 日元 | 无对应周边 | 文：玛娜

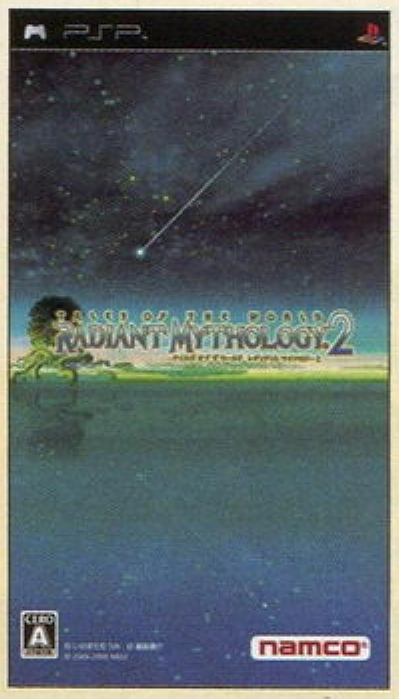
在诸多 RPG 中，本作是一款无论风格还是主题都独具特色的游戏，游戏的故事背景被设定在距现代并不遥远的未来，那个时候世界已经毁灭，地球只剩下了空无一人的废墟，为了寻找其他的人类，主角独自踏上了危险的旅程。游戏介于日式恐怖与艺术之间，在废弃的街道中行走，阅读墙壁和地面上留下的涂鸦，伴随耳边娓娓道来的旁白，整体气氛压抑而凄美。游戏中，玩家可以运用遥控器手柄模拟手电筒，在漆黑的夜晚为自己照亮，同时也需要和各种幽灵、野兽战斗。在篝火处休息时有移动商店前来销售商品也是游戏的一个特色，可惜糟糕的操作手感和系统使其整体乐趣大为下降。

玩过□ 通关□

世界传说 光明神话2

NBGI	1月29日	★★★☆☆

PSP テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジ－2 | 角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG 评分：23
5200 日元 | 无对应周边 | 文：脆薯条



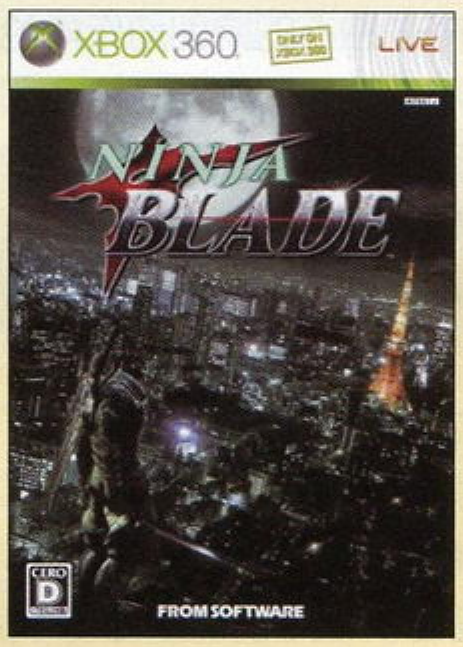
“《传说》系列”的角色们汇集一堂。整个游戏把历代《传说》的故事融合在一起，不仅让 FANS 们重温了各个经典，每个角色之间的搞笑对话也让人捧腹。爽快的战斗系统也是游戏的亮点之一，不过游戏中的极品装备大多需要通过“刷宝箱”来得到，需要玩家投入大量的时间与精力。游戏还支持上传原创角色与下载他人创作的角色。总体来说，和前一作相比还是有了很大的进化，老套的剧情经过了重新编排，料理系统也大幅简化，任务的种类更为丰富，还增加了新的隐藏迷宫。不过战斗时队友的 AI 有很明显的漏洞，而且难度设计也很不合理，后期经常会被敌人瞬间全灭。

玩过□ 通关□

忍者之刃

FromSoftware	1月29日	★★★☆☆

X360 ニンジャブレイド | 动作
1人 | 对应玩家年龄：17 岁以上 | 日版 | UCG 评分：20
6800 日元 | 无对应周边 | 文：炎骑士



这是一款以现代东京为舞台的硬派风格动作游戏。游戏的世界观中存在一种被称为“阿尔法虫”的恐怖寄生生物，它们在地面迅速繁殖并以人类为寄生目标。为了防止这些寄生虫残害人类，一支身怀绝技的忍者部队展开了行动，玩家扮演的角色便是这支忍者部队中的一员。游戏的玩法和整体风格都非常接近《忍者龙剑传》，但也有属于自己的特殊系统——QTE 指令回放系统。该系统既可以帮助玩家在千钧一发之时避开致命一击，也可以在行动指令输入失败的情况下令游戏中的时间倒流，从而给玩家更多的机会重新尝试挑战。游戏的难度设置较为合理，推荐轻度动作游戏玩家尝试。

玩过□ 通关□

最终幻想 水晶编年史 时之回声

Square Enix	1月29日	★★★★☆

多机种 ファイナルファンジー クリスタルクロニクル エコーズ オブ タイム | 动作角色扮演
1～4人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG 评分：24
4800 日元 | 对应机种为 Wii 及 NDS | 文：晴天

游戏中玩家需要从 4 个种族中选择其一开始新的冒险，例如擅长物理攻击的克拉瓦特族和擅长魔法攻击的尤库族，每个种族都能体会到完全不同的战斗方式。前作中多人协作的要素被很好地保留下来，根据玩家冒险队伍的成员不同，迷宫中的各种机关也会发生相应的变化。游戏中消灭敌人会掉落金钱和各种素材，因此合成并强化装备就成为了强化自身能力的主要手段，很容易让人沉迷。Wii 版和 NDS 版同时推出，不过除游戏画面的显示效果有明显的提升外，实际内容和 NDS 版一致，而不同版本间的玩家也首次实现了互相联机协作，Wii 版玩家甚至还能将自己的 Mii 造型传送到好友的 NDS 中。

玩过□ 通关□

Gouki2009年度十佳游戏

- 世界足球 胜利十一人 2010
- 使命召唤 现代战争 2
- 生化危机 5
- 蝙蝠侠 阿克海姆疯人院
- 刺客信条 2
- 未知海域 2 纵横贼道
- 三连星
- 横行霸道IV 自由城轶事
- 新超级马里奥兄弟 Wii
- 铁拳 6

※排名以估算游戏时间为序。

年度感言 其实我是想建议把“十大游戏”扩军为“十一大”甚至“十二大”的，2009年的游戏业走向成熟，众多好游戏瓜熟落地，我随便数了数就有十几个游戏能够挤进我的“十大”，最后左思右想精简到12个——实在不忍心减了。幸好，翻看去年的合刊，发现自己多少有点“先见之明”，已将街机版的《街霸Ⅳ》纳入其中，这样今年的家用版就可以省了。然后再根据游戏时间排名，打算留到过年再好好玩的《猎天使魔女》就不幸出局了。2008年的下载游戏《生化尖兵 重装上阵》让我玩了好一阵子，2009年又有一个下载游戏让我沉迷，那就是《三连星》，推荐！

二月 FEBRUARY

2月2日 ESA宣布E3展将恢复往年的光辉，Activision、LucasArts等知名厂商将重新参展E3，Showgirl也将重返E3。

2月4日 THQ公司宣布其上季度出现1.9亿美元亏损，为节省开支，THQ决定裁员600人。

2月10日 世嘉业绩不佳，决定裁员560人，不过主要是裁减街机部门的冗员，关闭100家街机厅，其家用机业务所受影响较小。

2月10日 任天堂决定大幅增加游戏研发投入，斥资128亿日元在其总部附近购买了一块4万平方米的土地，将用于建设研发中心。

2月12日 Square Enix宣布《勇者斗恶龙Ⅸ》将延期至7月发售，理由是在最后阶段发现了无法解决的BUG。同日Square Enix宣布将以8400万英镑收购以《古墓丽影》著称的Eidos公司，Eidos董事会表示欢迎。

2月12日 NBGI宣布收购以“《SIMPLE》系列”著称的廉价游戏发行商D3 Publisher。

2月12日 Capcom宣布《怪物猎人携带版 2nd G》累计出货量已经突破300万套。这是Capcom历史上首款在日本突破300万销量的游戏，超过了《街头霸王Ⅱ》（290万）。

2月13日 索尼宣布PSP全球累计出货量已经突破5000万台。

2月13日 微软宣布进军零售业，开设自己的连锁店开展直销业务。

2月17日 微软宣布Rare工作室将会改组，并进行小幅裁员，据称裁员人数为12人。

2月18日 任天堂宣布美版NDSi将于4月5日发售，定价169.99美元；欧版将于4月3日发售，定价149.99英镑。

2月18日 任天堂宣布注资200万美元于樱井政博新公司Project Sora，目标是“开发任天堂无法制作的游戏”。

2月25日 索尼宣布PSN全球用户数量突破2000万，Home用户突破400万。

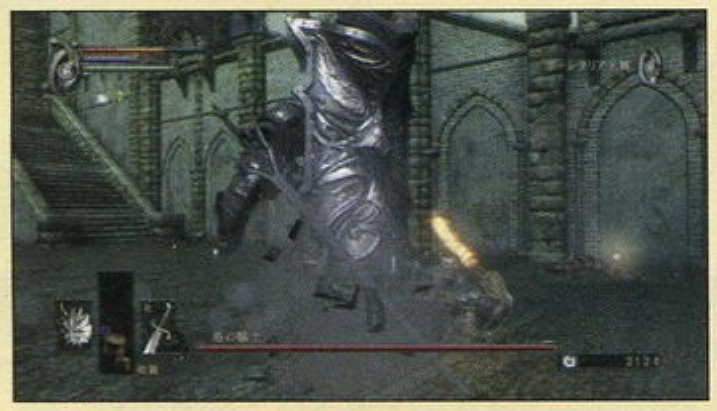
2月27日 索尼宣布进行机构重组，社长中钵良治被剥夺权力，由CEO霍华德·斯金格兼任社长职务。索尼将会设立两个囊括旗下各事业领域的部门，其中网络产品与服务部门将由SCE社长平井一夫掌管。

恶魔之魂 | SCE | 2月5日 | ★★★★★

PS3 | デモンズソウル | 动作角色扮演
1～4人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 日版 | UCG评分：23
6800日元 | 无对应周边 | 文：白夜

作为一款PS3独占的原创动作角色扮演游戏，《恶魔之魂》在发售前并未引起太大反响，但游戏发售后玩家之间的如潮好评终于导致游戏最后彻底翻身，成为了2009年电视游戏阵容里重要的一员。

虽然是日式游戏，但游戏却吸收了很多美式动作角色扮演游戏的优点，武器系统与自身能力培养系统环环相扣，研究起来很有意思。关卡设置十分巧妙，几乎所有玩过的玩家都能对每个陷阱以及危险敌人的位置熟记于心。另一方面也是由于游戏的难度很高，可以说这是一款“挑战玩家心志”的游戏，游戏中的任何敌人都可以轻松致玩家于死地，并且只要死掉就需要从关卡开始处一切重新来过，甚至游戏的难度还会随着玩家死亡而升高……但也正因为如此，玩家会在游戏过程中不自觉地认真起来并全身心地投入其中，应该说这是本作所特有的一种“魔力”。另外，游戏的世界观和一种特别的压抑带些恐怖气氛的营造，以及一些很有特点的设定（比如可以砍死NPC）等，甚至有可能将玩家内心深处隐藏的一些东西随着游戏的深入而挖掘出来……可以和其他玩家一起联机作战或者对抗的“魂”设定也非常有新意，无言的配合以及未知的各种情况是游戏过程中的另一大乐趣。本作还推出过中文版。



▲与其他玩家合力对抗这阴暗世界中的恶魔是游戏中最刺激的事情。

玩过□ 通关□

异色代码 R 记忆之门 | Nintendo | 2月5日 | ★★★☆☆

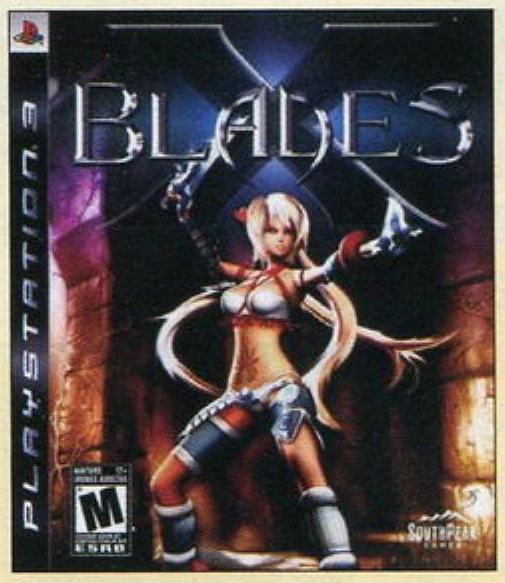
Wii | アナザーコード：R 记忆の扉 | 文字冒险
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG评分：21
5800日元 | 无对应周边 | 文：玛娜

本作是2005年发售的《异色代码 双重记忆》的续作，游戏的剧情承接前作，描绘了前作发生的2年后，已经年满16岁的主人公阿修蕾受到父亲的露营邀请，来到了茱丽叶湖，并在那里迎接了全新的谜题，渐渐揭开母亲死亡的真相。和诞生在NDS初期的前作一样，本作也将Wii的独特操作和解谜紧密地结合在一起，游戏中最关键的两样解谜道具便和NDS、Wii手柄外形一致，使用这两样解谜道具也和使用NDS、Wii手柄相似，令解谜过程充满代入感。游戏中的谜题种类数量都比较丰富，部分谜题的设置也颇具新意，譬如利用遥控器手柄①、②解答的数字谜题。

玩过□ 通关□

刀锋传奇 | SouthPeakGames | 2月6日 | ★★☆☆☆

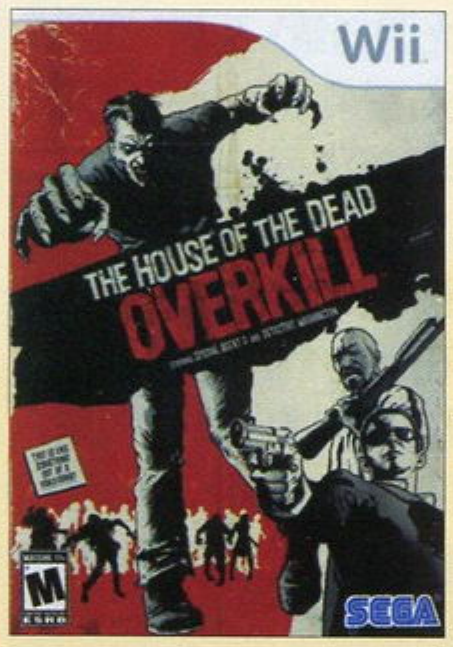
多机种 | X—Blades | 动作
1人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 美版 | UCG评分：18
59.99美元 | 对应机种为PS3及X360 | 文：胜负师



由俄罗斯人开发的另类异质动作游戏，登陆家用机平台后将主角换成了更容易让玩家接受的丁字裤双刀美少女。游戏初看起来像《鬼泣》，但并不是一款拿大刀砍怪物的游戏，而是一款魔法ACT，系统鼓励和强调使用魔法，不少敌人都需要用特定的魔法才能消灭，而且操作怪异，一开始很难让人适应，流程中也会受阻，习惯之后可能会觉得这种思路有其独道之处。游戏的画面、音乐、视角处理等方面都很一般，但奖杯和成就比较好拿，完美只需10小时，因此对本作感兴趣的玩家大部分都是奖杯迷或成就饭。而日版女主角由钉宫理惠配音，因此对“声优控”也有一定的杀伤力。

玩过□ 通关□

死亡之屋 赶尽杀绝	SEGA	2月10日	★★★☆☆
Wii	The House of the Dead: Overkill		光枪射击
1～2人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：22
19.99美元	无对应周边		文：雷电



作为经典的“《死亡之屋》系列”最新作，本作在以前恐怖幽默的基础上进一步加大了尺度，将B级片的血腥、恶搞和低级趣味发挥到极致，绝对的限制级作品。这不是一款恐怖的游戏，只会让你因为看到充满雪花的屏幕中爆出血浆的荒谬画面而起一身鸡皮疙瘩，打破一个个恶心的丧尸的脑袋和让人“眼界大开”的剧情都挑逗着玩家的神经，如果不是一个忍耐力超强的重口味玩家，也许玩不了10分钟就要关机退盘了。游戏本身是轨道光枪射击类型，抛开风格不谈，画面效果非常不错，在Wii上算得上一流。如果你能接受Cult风格，那么本作一定会带给你一段奇妙的旅程。

灵异恐惧2 起源计划	Warner Bros.	2月10日	★★★☆☆
多机种	F.E.A.R. 2: Project Origin		主视角射击
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：22
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：ACE飞行员

游戏继续围绕红衣少女阿尔玛以及众多难以想像的超能力事件展开。本作依然是以那种比较传统的关卡线性方式进行的主视角射击。整个游戏共分为14个大章节。相对于前作，本作拥有更多开放性的地图，而不仅仅局限在类似办公室这样狭小的空间内，或许在流程进行中会导致部分玩家迷路。游戏的系统基本和初代相同，子弹时间的发动时机是玩家对付强大敌人的关键。游戏拥有较高的AI表现，敌人战斗力很强。游戏支持最大6人的网络联机模式。2代中更多内容是对初代游戏的强化，比如更多武器，更多敌人等，而整体感觉相对来说并没有什么突破。如果你是关注阿尔玛命运的玩家那就不要错过本作。

马里奥与路易RPG 3	Nintendo	2月11日	★★★★☆
NDS	マリオ＆ルージ RPG3!!!		动作角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：25
4800日元	无对应周边		文：炎骑士

作为系列的最新续作，玩家在游戏中可以控制库巴进行游戏，这点极具创意。事实上，游戏中的马里奥兄弟与库巴是分为两线作战的：库巴负责在蘑菇国的大地图上行动，而马里奥兄弟则在库巴的肚子里展开冒险。在本作的故事中，蘑菇国的居民都患上了一种怪病，患者的身体会肿胀得像气球一样，导致生活不能自理。而马里奥兄弟的任务就是寻找致病的原因并设法得到解药。同前作一样，游戏中充满了有趣的解谜要素。并且，这些解谜要素还将马里奥兄弟在库巴肚子里的冒险与库巴在地面上的行动有机联系起来：马里奥兄弟通过在库巴体内的解谜，可以令库巴的各种能力逐步恢复，而库巴只有在恢复了这些能力之后，才可以将地面上的各种机关打通。另外，游戏中还存在将NDS横向放置才能进行的大魄力战斗场景。在中后期的某些战斗中，库巴的身体会巨大化，以对付诸如城堡之类的大型敌人。在这样的战斗中，还充分活用了NDS的触控机能以及麦克风，战斗的乐趣也因此大幅度提升。到了游戏后期，马里奥兄弟还是有机会回到现实世界之中的，只不过其中的戏份相对较少。美中不足的是，这款游戏中不存在多周目的设定，缺少了通关之后继续玩下去的动力。

■游戏中，马里奥兄弟的解谜冒险与库巴的下一步行动有着密切的联系。

天诛4	FromSoftware	2月12日	★★★☆☆
PSP	天诛 4		动作
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：－
4980日元	无对应周边		文：炎骑士

本作原为专门针对Wii的体感控制方式而开发的游戏，这款面向PSP平台的移植作则将其中的体感控制玩法还原为普通的按键指令操作。除此之外，PSP基本上保留了原作的所有要素，只是在一些道具的存放位置上作出了调整。由于是移植自Wii版，所以即便改为了按键式操作，但游戏的玩法仍然同原作一样较为套路化，暗杀敌人的方式较为单一。其中的刀战也因操作方式的改变而显得过于简单。不过好在原作中存在的隐藏要素，包括地图碎片、片手业模式等内容均被保留，令游戏的耐玩度得到保证。游戏中整体画面效果比较出众，并没有因为改换平台而明显缩水。

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	NBGI	2月12日	★★★☆☆
多机种	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威V		策略
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23
5500日元	对应机种为PSP及PS2		文：炎骑士

单从游戏的副标题上，只能看出这款游戏是前作的强化版。但如果进入实际游戏，则可以发现游戏内容的丰富程度较前作有了大幅提高。在保证了系列一贯的高度战略性和入门门槛之外，本作的画面素质和系列之前作品相比亦有提升。当然，游戏中最令人称道的是收录了多款“宇宙世纪”系高达作品。除了高达迷熟悉的正统作品之外，还有一些很少出现在游戏中的外传题材作品。而这一举措也进一步提高了本作在FANS眼中的收藏价值。此外，新加入的“蒂姆·雷”篇较为侧重机体的研究开发，也算是游戏的另一个亮点。值得注意的是，本作的PSP版还对应前作的存档记录。

街头霸王IV	Capcom	2月12日	★★★★★
多机种	STREET FIGHTER IV		格斗
	1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：27
	7980日元	对应机种为 PS3 及 X360	文：胜负师

《街霸》在二十年前开创了格斗游戏类型，4 代作为正统续作与前作之间相隔八年之久，一经推出便在日本街机市场引发新一轮的格斗热潮，并赢得了 2008 年度多项街机重要奖项。2009 年初的家用机移植版，以超越 100% 的移植度让传统的 2D 格斗类型焕发出新的生命力。《街霸 IV》的画面运用了高级别的卡通渲染技术，与水墨特效相融合，形成独特的风格。角色设计突显出了格斗家强壮的体魄和力量感，人物的动作表情十分夸张，细节丰富，极富动感。鲜亮华丽的三维画面和纯正的 2D 格斗玩法让时尚与复古有机结合，核心系统“拯救与复仇”与前作的 BLOCKING 有意识地区分开来，衍生出复杂多变的战术。由于角色与系统平衡性非常高，因此新老玩家均可以在游戏中找到自己的舞台。次世代版的移植诚意值得称道，一口气增加了 8 名可使用角色，其中包括传说多年的隆的师傅刚拳，另外还设置了时间挑战、生存、连技课题等多样化的原创单人模式，并且极具挑战性。在网络对战方面，制作方也下足的工夫，为次世代格斗游戏的网战提供了全新的标杆，就算一两格信号也能实现较为流畅的对战，而经过免费升级追加的“冠军模式”也提升了网战的目标感。说这是一款能玩一整年的游戏也并不为过。

▲朴实的《街霸》进入高清时代后，营造出了与时俱进的表现力与冲击力。

玩过□ 通关□

光明力量 羽翼	SEGA	2月19日	★★★☆☆
NDS	Shining Force Feather		策略角色扮演
	1～4人	应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：22
	4980日元	无对应周边	文：火云

本作作为“《光明力量》系列”回归策略角色扮演的作品，受到了许多系列忠实玩家的关注，游戏在战斗系统上采用的是最传统的回合制，敌我双方的行动顺序都被标明在游戏画面中，轮到我方行动时即可操作角色自由在行动范围之内进行走动，靠近攻击范围之内的敌人便可以进入战斗。战斗系统则采用的是动作性较强的《女神侧身像》似的按键系统，玩家可以通过 A、B、X、Y 四按键的任意简单组合来施展出各种丰富攻击动作来进行战斗。游戏为玩家准备了丰富的作战单位和个性迥异的人物，每个部队除了都有专门擅长的战术与武器之外，还可以与同伴合作发动威力巨大演出效果华丽的协力攻击。

玩过□ 通关□

偶像大师SP	NBGI	2月19日	★★★★☆
PSP	アイドルマスター－SP		模拟育成
	1～3人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：24
	4800日元	对应 Ad-hoc	文：纱迦

大人气的虚拟偶像们终于来到了 PSP 上，随时随地陪伴着喜爱她们的玩家！游戏以 X360 版为基础改编而来，不过由于容量的限制，将街机版的 9 名偶像分成 3 个版本同时发售。《完美之日》收录了天海春香、高规弥生、菊地真，《思念之月》收录了如月千早、秋叶律子、三浦梓，《神奇之星》收录了秋原雪步、水濑伊织和双海姐妹。而 X360 版的原创角色星井美希则作为敌对角色出场，并追加了两名原创的敌对角色：我那霸响、四条贵音，3 名敌对角色同样被分配到 3 个版本中。

游戏的基本系统承接自 X360 版，由于没有 Xbox LIVE 这么方便的对战平台，游戏的对抗性大幅下降，但还是可以与人联机的。游戏的平衡性经过了调正，迷你游戏的玩法也有了修正。新增的约定系统颇具创意，让投入的玩家欲罢不能。游戏还内置奖杯系统，该系统相当于给玩家设定了若干个目标，给了玩家反复游戏的动力。从游戏素质来说，本作绝对要胜过 X360 版，惟一的遗憾就是不支持多人组合。

和 X360 版一样，本作同样注重下载追加。到目前为止官方依然在不断放出下载，当然这些下载基本上都是要收费的。下载的内容包括歌曲、服装等等，不得不说《偶像大师》真是 NBGI 的摇钱树。

▲在多人联机的事务所模式里，敌对偶像们一样可以使用哦！

玩过□ 通关□

怒首领蜂 大往生 黑标 EXTRA	5pb.	2月19日	★★☆☆☆
X360	怒首领蜂 大往生 ブラークレーベル EXTRA		射击
	1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：19
	6800日元	无对应周边	文：纱迦

《怒首领蜂 大往生》本是 2002 年的街机游戏，后来曾移植到 PS2 上。该系列一向以夸张的弹幕而著称，本作也不例外，只是加入了精美的人设，在当时颇吸引人的目光。这回的 X360 版包括了街机版原作以及随后推出的强化版《怒首领蜂 大往生 黑标》。游戏中有两种不同攻击方式的战机可选，并有 3 名萝莉人偶机师与之搭配。由于原作是纵向卷轴，所以 X360 采用了加框置中的方式来表现，背景的图案可以自由选择，实际游戏画面的素质也有提高。X360 版还加入了 Xbox LIVE 在线成绩排行榜、REPLAY 模式等要素，还可以下载追加内容。

玩过□ 通关□

星之海洋4 最后的希望 | Square Enix | 2月19日 | ★★★★☆

X360 | スターオーシャン4 THE LAST HOPE | 角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：12岁以上 | 日版 | UCG 评分：27
8950 日元 | 无对应周边 | 文：脆薯条

作为 tri-Ace 招牌之一的《星海》首次登陆次世代主机，游戏的整体素质还是让人比较满意的，其爽快的战斗超越了前作，各种各样的必杀能让玩家衍生出多种花俏的打法，其核心的“SO”系统也很好掌握与运用。游戏的音乐还是一如既往地出色，大师樱庭统的配乐也是《星海》的特色之一，节奏较快的电子乐也能让人战意高昂。不过视角切换的问题一直被玩家们所抱怨，另外“切换目标”这个设定很有问题，在乱战中严重影响玩家的节奏。

“《星海》系列”一贯的变态难度与非常耗时的收集要素都被完美地继承了下来，如果想要拿全成就的话，那起码得需要数百小时。游戏中的各种收集不但极其消耗时间，而且素材收集还需要来回换盘，这点非常麻烦。隐藏迷宫的设计非常不厚道，来回一次少说也要两个小时，而且迷宫最深处没有记录点，这样反复挑战起来相当费时，尤其是迷宫中几个场景给人的感觉特别刺眼。其“混沌难度”的设定比起《星之海洋 2》来说真是有过之而无不及，“混沌难度”下的 BOSS 极为变态，玩家必须熟悉 BOSS 的每一个招式，“SO”系统也没有了明确的提示，使得战斗难度直线上升，喜欢挑战高难度的玩家一定不要错过，因为这也是《星海》的魅力所在。

▲对于“SO”系统的掌握非常重要，“SO”发动后瞬间无敌，而且攻击必定会心一击。

玩过□ 通关□

SUNDAY×MAGAZINE 热斗！梦之队 | Konami | 2月26日 | ★★☆☆☆

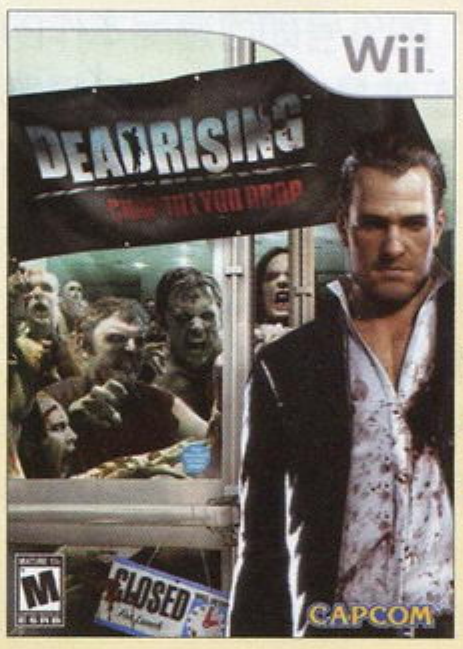
NDS | サンデー×マガジン 热斗！ドリームナイン | 体育
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG 评分：—
4980 日元 | 无对应周边 | 文：晴天

游戏的玩法类似于“《实况力量棒球》系列”，只是参赛的选手变成了《周刊少年 SUNDAY》和《周刊少年 MAGAZINE》中连载漫画的 400 多名经典角色，其中最被玩家熟知的应该算是《名侦探柯南》了。为了照顾不同程度的玩家，游戏设计了完善的练习模式帮助玩家熟悉系统，而在通常的比赛规则基础上，游戏中还加入了必杀技、应援等要素，合理运用可以改变对比赛的结果，使玩家的战术运用更加丰富。独创的“故事模式”中特别收录了 10 部日本经典棒球漫画的情节，对于曾经看过这些漫画的玩家来说有很大的吸引力，尤其是部分名场面的回放让人印象深刻。

玩过□ 通关□

丧尸围城 丧尸的祭品 | Capcom | 2月24日 | ★☆☆☆☆

Wii | Dead Rising：Chop Till You Drop | 动作
1人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 美版 | UCG 评分：16
39.99 美元 | 无对应周边 | 文：炎骑士



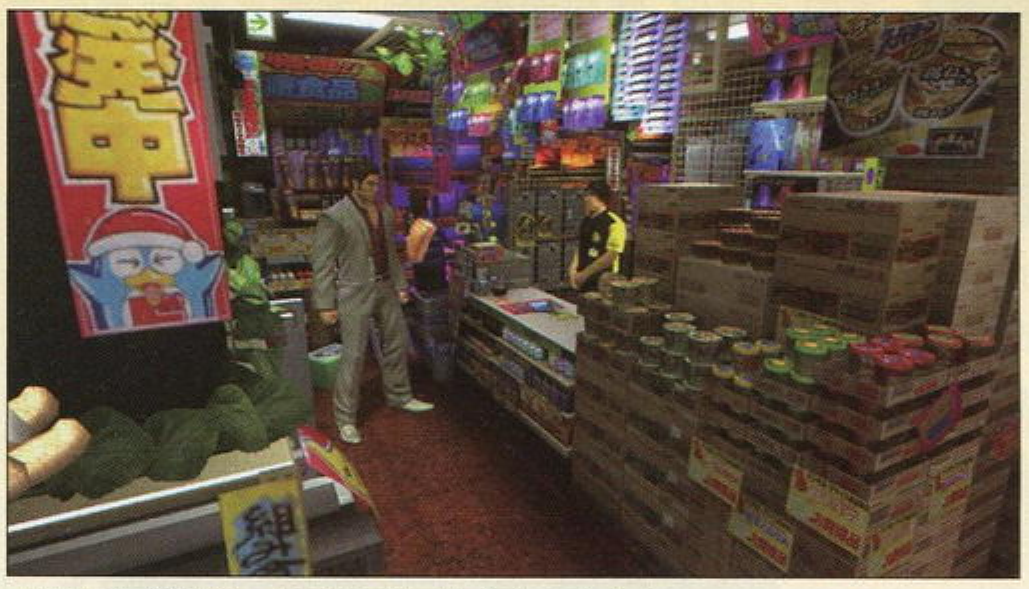
这是一款迟到了近两年半的“缩水”移植游戏。相比 X360 平台上的原版本，Wii 版在同屏显示敌人数量以及剧本推进方式上都有很大的差距和差别。原作中值得称道的实时剧本推进方式和多任务分支系统被简化为单调的线性流程。这使得游戏中应有的那份紧张感和刺激感大幅削弱，至于高自由度则更是无从谈起。不过，Wii 版中加入了对体感控制方式的支持，由原来的按键式操作系统改为通过挥动遥控器手柄来输入指令。另外，游戏中的武器／体力系统显示方式也发生了变化。值得欣慰的是，Wii 版中除保留了原作中的部分经典设定之外，还加入了一些独有的隐藏元素。

玩过□ 通关□

如龙3 | SEGA | 2月26日 | ★★★★★

PS3 | 龙が如く 3 | 动作
1人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 日版 | UCG 评分：26
7800 日元 | 无对应周边 | 文：白夜

借助次世代平台，《如龙 3》作为系列最新的正统续作在各方面都展现出了超高的素质。系统方面本作可谓集系列之大成，在保留了系列传统爽快的喧哗奥义的同时吸收了之前外传作品《如龙见参》的武器要素，并保留了备受玩家好评的“天启”，使本作的战斗成为系列最丰富最具可变性的；剧情方面，紧接 2 代结尾的设定非常讨巧，新的反派人物个个性格鲜明，故事利用倒叙、插叙等手法围绕着各种悬念慢慢展开，权利争斗依旧是主题，而穿插在这其中的孤儿院的剧情则带给玩家一种难得的祥和与平静，与主线相互配合，张弛有度；而作为系列最大特色之一的分支任务依旧精彩无限，并且在本作中分支任务的数量达到了前所未有的 143 个，而这些任务也就代表着游戏包含着 143 个小故事，可以说包罗人生百态，有些让人感动，有些让人大笑。比如帮助外地夫妇找狮子、琉球街不可思议传说、帮助新闻记者调查杀人事件等等，精彩纷呈，不可错过。除去以上要素之外，丰富到令人发指的迷你游戏也足以让玩家不经意沉迷其中，新加入的卡拉 OK、高尔夫球、钓鱼、培养酒店小姐等都乐趣十足，而原本系列传统的迷你游戏如打棒球、麻将等也因为和众多企业合作以及其他各种原因而得到了大幅进化。



▲游戏将带给您一场爱恨交加的真实日本之旅！

玩过□ 通关□

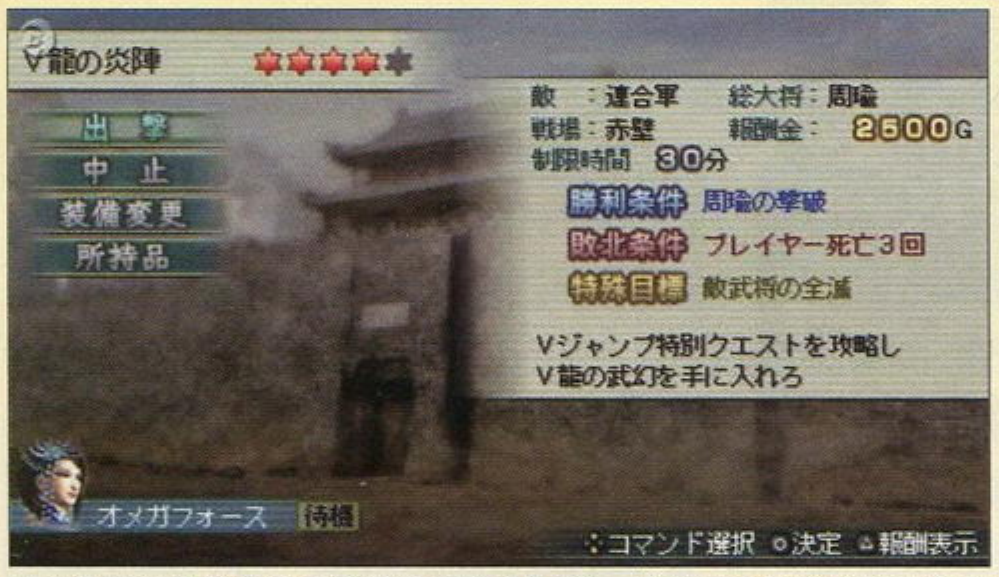
真·三国无双 联合突袭

真·三国无双 联合突袭	Koei	2月26日	★★★★☆
PSP	真·三国无双 Multi Raid		动作
1～4人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：22
4800 日元	无对应周边		文：纱迦

一个“无双猎人”的外号即可道尽本作的特色。简单地说，本作就是在《真·三国无双》的基础上加入了《怪物猎人》的要素。标题中的“联合突袭”，便已说明本作中多人联机的重要性。大概是由于已经出过《真·三国无双在线》，所以本作的战斗系统另辟蹊径，加入了空中战、高速移动等特殊元素，敌人也相应地增加了神兽等兵种，打起来与系列其他作品完全不同。

游戏最大的特色是引入了觉醒系统。武将觉醒之后除了能力大增之外，造型也会发生变化。武将的觉醒造型极尽华丽之能事，令系列的老玩家大呼过瘾。游戏中又允许使用副武器，使得角色之间招式也可以互换。不过游戏的平衡性略有问题，难度总体偏低。

除了随后推出的 PSP 中文版外，本作还于 2009 年 10 月 1 日登陆 PS3、X360 平台，改名为《真·三国无双 联合突袭 特别版》。这个版本利用次世代的机能大幅提升了画质，同时可以通过网络进行联机，并支持语音聊天。单机模式也可以带 3 名无双武将上场共斗，还可以把朋友的武将加入队伍一起战斗。由于 Koei 已经与 Tecmo 合并，因此在 PS3 版中《忍者龙剑传》的隼龙也会出场客串。12 月 17 日，《真·三国无双 联合突袭 特别版》还推出了中文版，诚意满点。

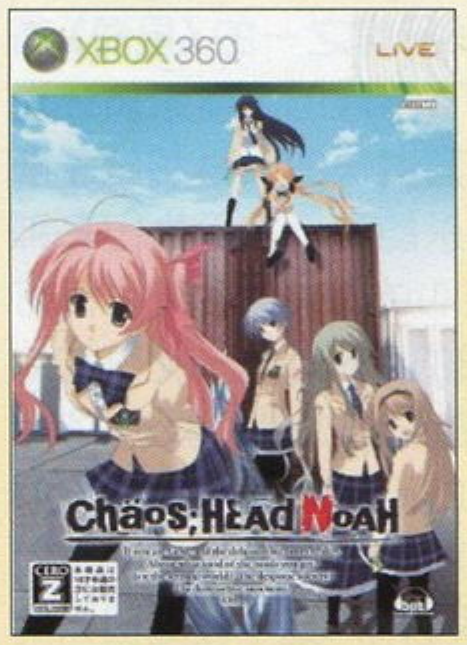


▲本作同样有着极为丰富的追加任务下载，其中不乏与其他媒体合作的产物。

玩过□ 通关□

混沌思绪 诺亚

混沌思绪 诺亚	5pb.	2月26日	★★★☆☆
X360	CHAOS;HEAD		文字冒险
1人	对应玩家年龄：18岁以上	日版	UCG 评分：22
6800 日元	无对应周边		文：纱迦

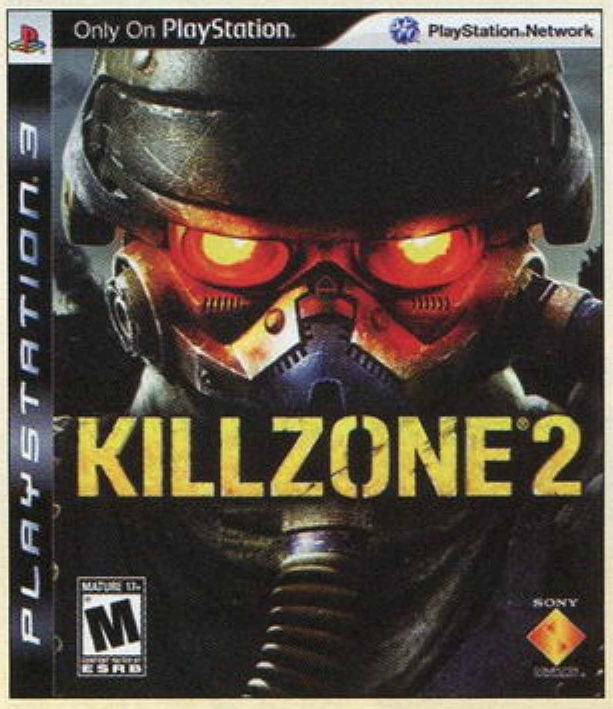


本作是由 2008 年发售的同名 PC 游戏移植过来的，游戏由 5pb. 提出原案，Nitro+ 制作，类型为妄想科学小说。游戏因为涉及到对犯罪行为的描写，而被评为 Z 级。游戏的主人公是一名就读于高中 2 年级的重度御宅族——西条拓巳，故事以他和数名超夸大妄想能力少女为中心而展开，讲述了在涉谷所发生的离奇杀人事件经过。游戏的最大特色在于引入了独特的妄想诱发系统。游戏中没有明显的选项，不过主人公在遇到特定事件前会展开妄想，妄想分为正面和负面两种，不同的妄想会对故事发展产生重大影响。由于游戏类型的关系，本作的成就也很好拿，1000 点轻轻松松。

玩过□ 通关□

杀戮地带2

杀戮地带2	SCEA	2月27日	★★★★★
PS3	KILLZONE2		主视角射击
1～32人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG 评分：28
49.99 美元	无对应周边		文：脆薯条



《杀戮地带 2》的画面可以说是当时次世代主机绝对的 No.1。游戏中战争气氛的代入感很强，在游戏中让玩家感觉到自己不是一个英雄似的人物，而是一个被战争左右的普通士兵。游戏中全部 10 个关卡衔接紧凑，其中一关把海尔刚星表面的沙尘气候表现得非常到位，闪电和爆炸效果都制作得非常逼真。游戏极其注重真实感，比如跑动起来屏幕会左右摇晃，开枪时的后座力也很大，不容易掌握。敌人的 AI 之高也出乎意料，他们会不停地和你周旋，经常不断改变自己的位置慢慢靠近你，所以有时会被打得摸不清方向。

《杀戮地带 2》另一个值得称赞的地方就是网战部分的设计。找到一个自己喜欢的职业，然后融入到游戏之中。你要做的并不是拿着枪到处乱扫一通，而是做你该做的事情，比如架设机枪塔、救援队友、负责指挥、设置重生点之类的，不需要个人英雄主义，要的是全队的配合。而且一场比赛中的模式很多，每一个职业都有比较擅长的模式。特别是埋雷模式，经常能看见一大堆人在那血拼，胜利就是建立在不断重生的基础下。

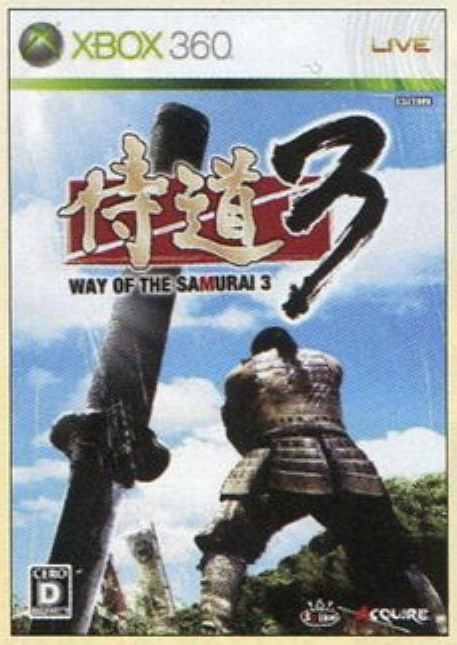
另外，《杀戮地带 2》中的狙击枪是对应六轴感应功能的，使用起来非常有意思，稍微晃动一下手柄便能改变屏幕中的准心。

▲《杀戮地带2》网战的设计可谓“前无古人”。

玩过□ 通关□

侍道3

侍道3	Spike	2月26日	★★★☆☆
X360	侍道 3		动作
1人	对应玩家年龄：17岁以上	日版	UCG 评分：—
7400 日元	无对应周边		文：纱迦



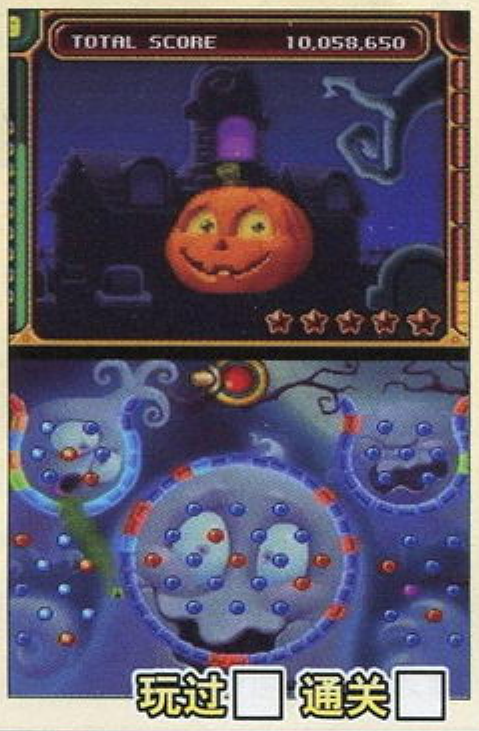
战国乱世，你是一名云游四方的武士，无意中来到这方土地，人民的命运都寄托于你的刀上……“《侍道》系列”一向是低成本良作的代表，游戏称得上是微缩版日本战国 GTA，在这里你可以做任何事情，而你的一举一动都会影响整个故事的走向。作为系列最新作，3 代还追加了伴侣、辱斩等新设定，武器系统有着更大的进化。X360 版是于去年登场的 PS3 游戏《侍道 3》的移植版。游戏的内容与 PS3 版基本一致，只是修正了很多 BUG，另外在 Xbox LIVE 上还可以下载新饰品、新服装、新武器，其中不乏一些恶搞打扮，必定会让你会心一笑。

玩过□ 通关□

幻幻球 双重射击

幻幻球 双重射击	PopCap	2月27日	★★★☆☆
NDS	Peggle Dual Shot		益智
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG 评分：23
19.99 美元	无对应周边		文：ACE 飞行员

以盛产乐趣横生的小游戏而闻名的宝开(PopCap)将自己 2007 年的大作《幻幻球》添加了足够的内容搬到了 NDS 上，并定义为“双重射击”。因为游戏在原 PC 版关卡的基础上几乎增加了 1 倍的关卡，并且还增加了额外的奖励系统，使得 NDS 版虽然难度有所下降，不过更富有策略性，游戏乐趣也得到了再度增长。游戏的基本玩法就是发射小球让其自由碰撞弹射，射击其他小球和隔板，不过强大的随机性总能给玩家带来意想不到的惊喜，对球路弹射的预判成为了需要玩家解决的最难命题。游戏通关并不难，不过想完成游戏通关后的全部挑战关卡可以说是难于上青天。有信心的玩家请务必尝试。



玩过□ 通关□

纱迦2009年度十佳游戏

- ◆真·三国无双 5 帝国
- ◆灵魂能力 毁灭宿命
- ◆未知海域 2 纵横贼道
- ◆铁拳 6
- ◆猎天使魔女
- ◆元素怪兽 TD 携带版
- ◆使命召唤 现代战争 2
- ◆新超级马里奥兄弟 Wii
- ◆战国无双 3
- ◆最终幻想 XIII

※以发售日先后为序。

年度感言 我的十佳游戏选得比较俗，大概只有《元素怪兽TD 携带版》算是黑马，选择它不光是因为那个PSP版，更是对iPhone游戏的肯定。今年我外出时玩iPhone游戏的时间可比PSP和NDS多不少呢！其实我想写的游戏还有很多，比如《美食从天降》、《疯狂钓鱼2009》……它们都在很短的时间内化为1000点成就，永远地铭记在我的成就列表之中，不过就素质而言它们肯定没有资格入选十佳。在我2009年的游戏生涯里还有一个游戏是不可不提的，那就是去年圣诞节发售的《白骑士物语》，我的游戏时间超过了720小时，这个数字实在恐怖。相比之下我在《使命召唤 现代战争2》网战上花的时间实在不值一提啊。

三月 MARCH

3月2日 Xbox退出历史舞台，微软正式停止其相关的售后服务。

3月10日 Paltalk公司控告微软的X360与“《光环》系列”侵犯其与联机有关的专利权，要求赔偿9000万美元。

3月11日 任天堂宣布NDS全球累计总出货量已经突破一亿台，成为继GB、PS、PS2之后第四部突破一亿台销量的游戏机，并且刷新了突破一亿销量的时间记录。

3月15日 任天堂在英国上演了历史上罕见的主机涨价行为：Wii的批发价全面上调18～20英镑，理由是英镑持续贬值。对此英国零售商怨声载道，却也只能无奈配合，通过与游戏捆绑销售等方式变相涨价。

3月16日 Capcom宣布《生化危机5》首批出货量超过400万套，创造了系列的新纪录。

3月17日 Square Enix宣布取得了《辐射3》的Gamebryo引擎的授权，正在开发一款未公布的新作。这很有可能是传说中的美式《最终幻想》新作。

3月19日 世嘉宣布《如龙3》发售三周后，出货量突破了50万套，系列共出货320万套。

3月23日 2009游戏开发者大会（GDC）于旧金山举办，本届GDC共吸引1.7万名业内观众。

3月24日 GDC 2009最具话题性的OnLive游戏点播服务公开，该服务是通过网络传输游戏画面，玩家的操作信号通过网络传输到服务器端，对服务器中运行的游戏进行操作。这样只需极低的硬件配置就可以玩到最高画质的游戏。分析家称该服务将带来游戏业的商业模式革命。

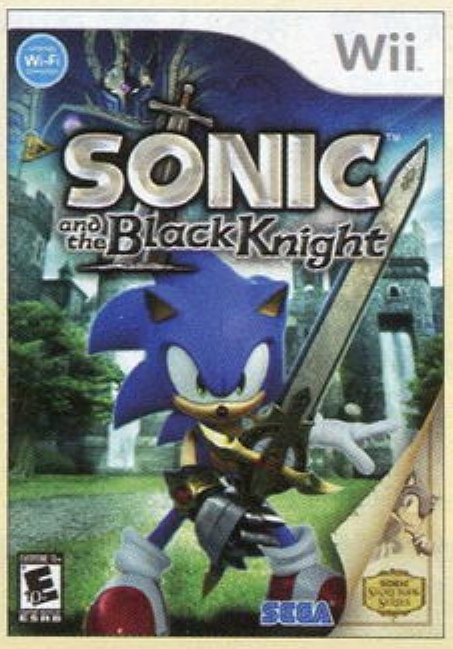
3月25日 游戏开发者选择奖颁奖礼召开，《辐射3》勇夺大奖，《小小大星球》得奖数最多，《现代战争2》于颁奖礼中公布。

3月27日 Eidos宣布其股东已经批准Square Enix收购请求，两家公司的合并已成定局。

3月31日 索尼宣布PS2标准售价即日起从129美元下调到99美元，即通常家用机生命周期末端的最低价。

索尼克与黑暗骑士

索尼克与黑暗骑士	SEGA	3月3日	★★★☆☆
Wii	Sonic and the Black Knight		平台动作
1人	对应玩家年龄：10 岁以上	美版	UCG 评分：21
39.99 美元	无对应周边		文：炎骑士

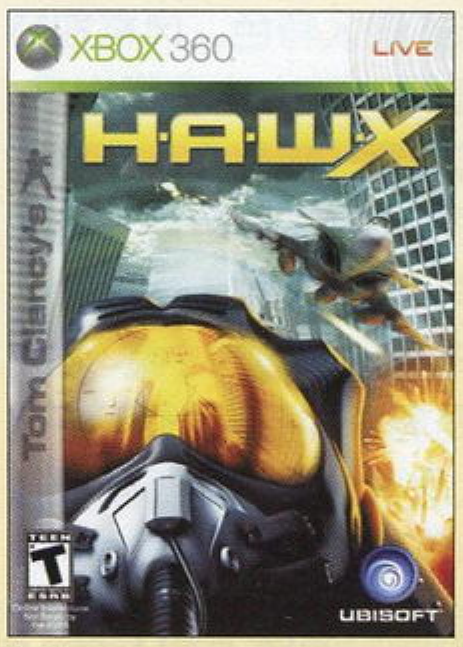


这款游戏是自《索尼克与秘密指环》后第二款采用童话冒险风格的系列作品。故事讲述索尼克穿越时空回到了亚瑟王的时代。游戏中的索尼克不仅可以使用宝剑 Calibur，还可以通过不断战斗来逐渐成长。游戏中除了加入角色扮演游戏的元素之外，还加入了声望系统，用于让索尼克提升等级，早日成为骑士。另外，游戏的流程中充满了分支情节，这不仅令故事内容更加丰富，也使得游戏本身更加耐玩。游戏的特点在于在一直以来的高速移动中加入了砍杀元素，算是一种积极的变化。但是相对的，原有的流畅度却遭到了破坏，以往游戏中那种风驰电掣的感觉被明显削弱。

玩过□ 通关□

鹰击长空

鹰击长空	Ubisoft	3月3日	★★★☆☆
多机种	Tom Clancy's H.A.W.X.		射击
1人	对应玩家年龄：13 岁以上	美版	UCG 评分：20
49.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：炎骑士

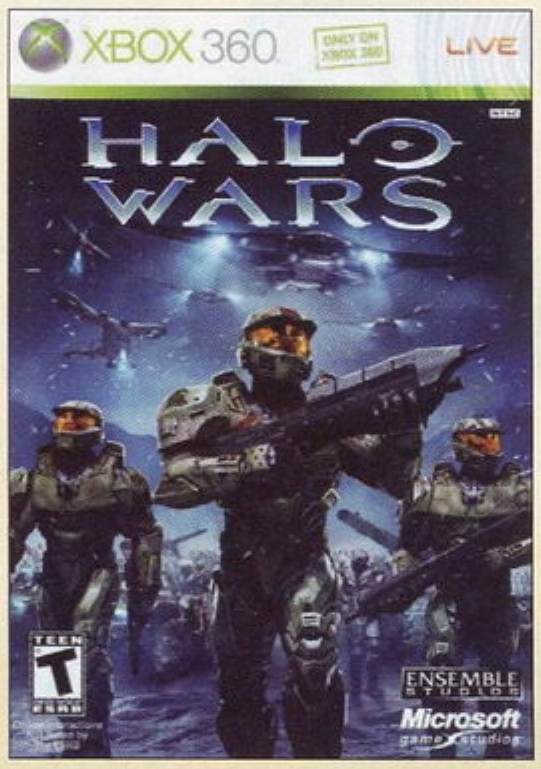


这是育碧首次尝试制作模拟飞行射击游戏，也是“汤姆 · 克兰西”品牌旗下的第一款此类作品。游戏的玩法与早已在 X360 上发售的《皇牌空战 6》非常接近，旨在为玩家提供一个体验真实空战场面的虚构空间。当然，除了此类游戏所共通的基本控制方式之外，这款游戏中还加入了属于自己的独创元素——辅助飞行控制系统。辅助飞行控制系统可以帮助玩家更好地寻找目标和规避地面障碍物，并且可以提供早期预警信息，但也会为玩家的操作加上诸多限制。在关闭这个系统之后，原本的飞行限制不复存在，但此时却无法进行精确打击。熟悉该系统并适时切换可谓本作的一大特色。

玩过□ 通关□

光环战争

光环战争	Microsoft	3月3日	★★★★★
X360	Halo Wars		即时战略
1人	对应玩家年龄：13 岁以上	美版	UCG 评分：24
59.99 美元	无对应周边		文：多边形



作为一款 FPS 名作的旁支作品，本作以即时战略类型登场亮相，的确有些出人意料。但如果你知道游戏是由制作过经典即时战略名作《帝国时代》的 Ensemble Studios 亲自操刀开发的话，想必你对游戏品质已经吃下了一颗定心丸。

本作最大的贡献在于完全摆脱了“鼠标 + 键盘”这种固有的即时战略游戏操作方式，而是完全针对 X360 手柄开发了一套全新的控制模式，令人耳目一新。无论是在建筑制造方面还是在调兵遣将方面，系统均以不超过三级菜单的深度让玩家能尽快完成所有操作，尤其是后者所采用的团队控制和单兵驱动相结合的控制模式，让众多光环粉丝了却了指挥大规模 UNSC 军团和星盟部队拼杀的心愿。

作为即时战略游戏，提供完善的网络对战模式自然是重中之重。本作的网战模式也与普通的对战稍有所不同，例如提供了类似“英雄”的概念，玩家虽然只有两方阵营可以选择，但是每个阵营有三个不同的领袖，选择不同的领袖可带来例如科技等级上升等不同的附加效果，让战局从一开始就有了新的变化。

▲指挥着一大群地狱伞兵部队和斯巴达战士在战场上摧枯拉朽，是光环粉丝曾经梦寐以求的场面。

值得一提的是本作的 CG 过场动画素质非常之高，在近年来的游戏中可谓是精品中的精品，值得反复玩味。

玩过□ 通关□

七龙战记

七龙战记	SEGA	3月5日	★★★☆☆
NDS	セブンスドラゴン		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：23
5980 日元	无对应周边		文：晴天

游戏的基本系统借鉴了“《世界树迷宫》系列”主视角回合制战斗等经典要素，讲述了在被龙侵蚀的伊甸大陆上，一群勇敢的冒险者合力讨伐龙族，让世界恢复原状的英勇故事。除了战士、游侠、骑士、武士、魔法师、医师等传统职业外，游戏中还新增了使用歌曲辅助队友的全新职业“公主”，而强化队伍的整体实力还是通过消灭敌人累计经验值并提升等级，然后再使用获得的技能点来学习不同系别的技能为主，从而实现不同职业间的合理搭配，在遭遇强敌时占尽先机。利用素材合成装备和大量的支线任务是游戏最大的收集要素，熟悉之后会不知不觉在上面耗费大把时间并乐此不疲。

玩过□ 通关□

超级机器人大战Z 特别盘

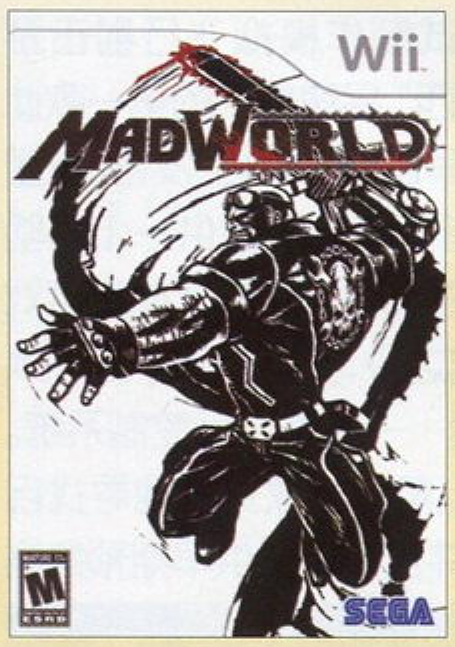
超级机器人大战Z 特别盘	NBGI	3月5日	★★★☆☆
PS2	スーパーロボット大战 Z スペシャルディスク		策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：18
4980 日元	无对应周边		文：纱迦

这是去年发售的《机战 Z》的资料篇。整个游戏分为 4 个部分，主菜是长达 19 关的故事模式以及有 3 种难度可选的挑战模式。故事模式的关卡分为 5 个部分，每个部分约 3 ～ 5 关，这些关卡基本上是《机战 Z》剧情的补遗，并再现了很多动画原作的经典场面。故事模式的最后还有《机战 Z》故事结束后的后传，强大的新敌人 XAN 斩是最后的 BOSS。游戏的资料部分除了收录《机战 Z》的机体、角色图鉴之外，甚至还有中断台词、过场影片、剧情战斗动画和原创角色设定资料。再加上可以自由观看战斗动画的战斗剧场，本作绝对是 FANS 的珍藏极品。

玩过□ 通关□

疯狂世界

疯狂世界	SEGA	3月10日	★★★★☆
Wii	MadWorld		动作
1～2人	对应玩家年龄：17 岁以上	美版	UCG 评分：24
19.99 美元	无对应周边		文：雷电



黑白和暴力是本作的最大特色。风格独特的黑白画面将红色的血更加突出地表现出来，对比强烈的画面如美式漫画一样直接。故事讲述恐怖组织隔离孤岛后开始“死亡游戏”，体内吸入了毒气的人们只有不停杀人才能存活下来，而我们的主角以密探身分渗透入小岛，面对黑暗的内幕，能做的就是屠杀，而最后急转的结局对暴力的诠释也引人思考。游戏的规则很直接，在每个关卡的场景中利用各种残忍地手段进行杀戮，积累到一定分数可以开始挑战 BOSS，最终挑战处于最高位的“游戏玩家”。不同章节的主题迥异，可以用到的环境道具和攻击手段也非常丰富，适合硬派玩家。

玩过□ 通关□

安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士

安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士	Gust	3月12日	★★★☆☆
NDS	アニーのアトリエ～セラ岛の炼金术士～		模拟经营
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：22
4800 日元	无对应周边		文：晴天

游戏讲述整天作着“贵妇人梦”的少女安妮，某天深夜被祖父偷偷送到了王国准备开发度假村的岛屿后，意外得知为开发作出卓越贡献者有机会成为王妃，便决定白手起家学习炼金术致富的有趣故事。游戏中的时间是按天数来计算，玩家的首要目的就是在 3 年的时间内通过完成任务累计运作资金，然后再将它们投资到度假村各种设施建设上，进而创造更大的旅游收益，并最终得到国王的嘉许。系列传统的调合系统是完成委托任务的主要手段，而前往不同的采集地收集素材或调合道具都需要耗费时间，因此事先做好任务计划表，平衡提升人物实力都是创造一个良性投资环境的必要条件。

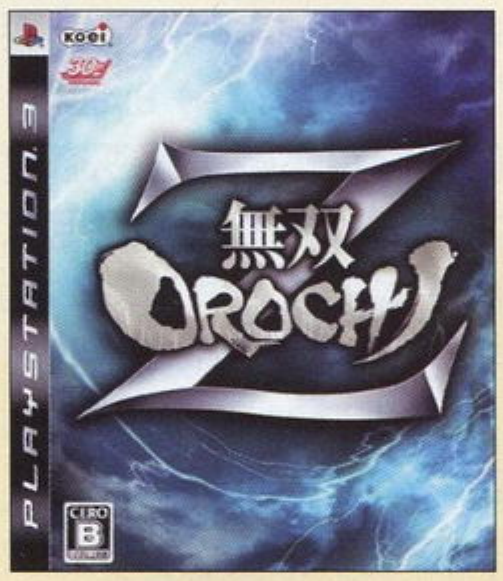
玩过□ 通关□

立体绘图方块	Nintendo	3月12日	★★★☆☆
NDS 立体ピクロス			益智
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：23
3800 日元	无对应周边		文：雷电

《绘图方块》拥有悠久的历史，根据一定的数字规则去掉无用的方块（和《扫雷》相似），留下“关键”方块组成一副图案，这种慢慢看清美好事物真相的感觉能让玩家轻易沉浸在轻松的游戏过程中。本作是系列史上最大胆的一次进化：从 2D 到 3D！ 3D 后的规则复杂了一些，但是只要玩完训练关卡，就能轻松掌握全部的规则，之后就是你的休闲游戏时间啦！游戏本体中拥有数百个谜题，解开每道谜题后得到的 3D 模型都会做出一些动作，栩栩如生，非常可爱。游戏的操作便捷，3D 视角的拖动也恰到好处，加上可以自制谜题，还能通过 Wi-Fi 从官方网站下载谜题，可谓时间杀手！

玩过□ 通关□

无双大蛇Z	Koei	3月12日	★★★☆☆
PS3 无双 OROCHI Z			动作
1～2人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：21
7200 日元	无对应周边		文：纱迦



本作实际上是《无双大蛇》和《无双大蛇 魔王再临》的合集。游戏中两作的游戏内容是分开的，不过角色资料共通，玩家不必担心能力继承问题。游戏的核心系统以《无双大蛇 魔王再临》为准，即使在《无双大蛇》里也一样可以用天舞大开杀戒。由于平台变成了 PS3，游戏中的同屏人数要远远胜过之前的版本，砍起来更加具有快感。此外游戏还增加了两名新角色，分别是三藏法师（女）和武藏坊弁庆，并为这两名角色增加了新的演剧模式。除此之外，游戏亦改善了原作的部分缺陷，部分贵重品的取得方法改变，演剧模式也可以用任意角色来挑战了。本作随后还出过中文版。

玩过□ 通关□

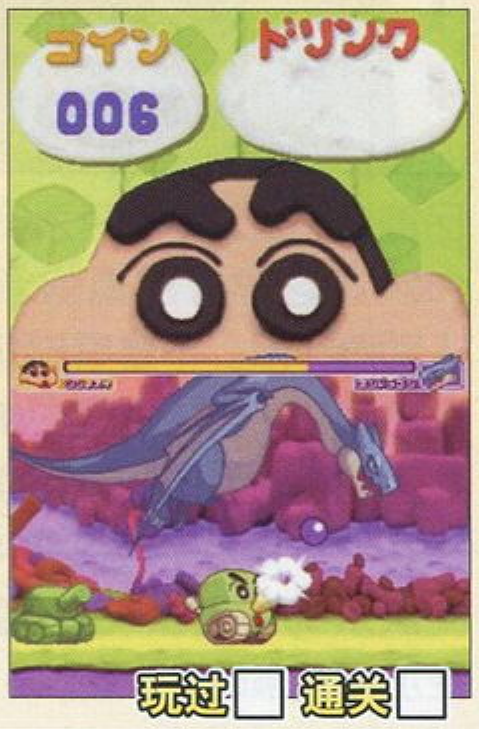
抵抗 惩罚	SCE	3月12日	★★★☆☆
PSP Resistance 报复の刻			动作射击
1人	对应玩家年龄：15 岁以上	日版	UCG 评分：23
2980 日元	无对应周边		文：雷电

“《抵抗》系列”源于 PS3 主机，此掌机作品可以看作外传性质的分支，游戏的画面延续系列的风格，而整体效果也非常不错，场景庞大，多边形数量充足，能在掌机上体验到如此漂亮的科幻味十足的大场景让人高兴，故事方面仍旧是人类对抗外星敌人奇美拉。游戏类型也从 PS3 的主视角射击转为第三人称动作射击，不过作为动作射击游戏却没有加速跑、下蹲的动作，贴墙时自动进入掩体躲避状态的设定也不是非常舒服，准星太大，自动锁定范围非常大，所以难度并不太高（可以关闭自动锁定）。不过 BOSS 战很火爆，收集要素也毫不含糊，还能与 PS3 的《抵抗 2》联动，从而开启新模式。

玩过□ 通关□

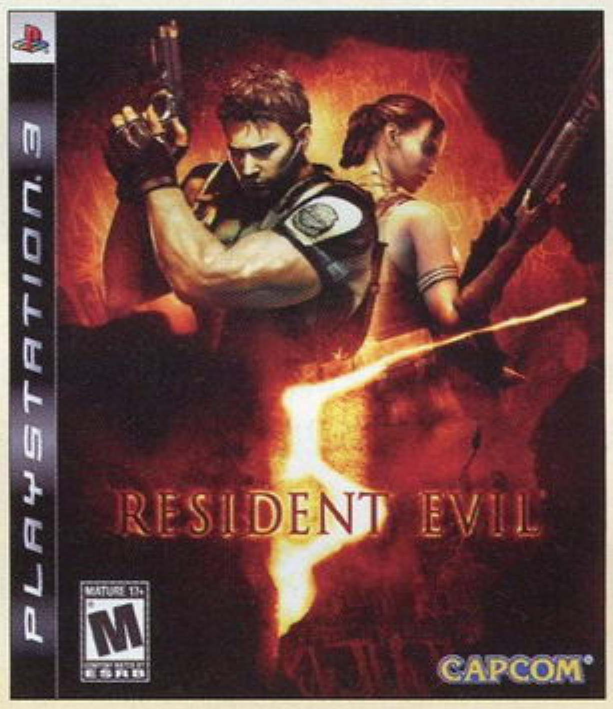
蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身	NBGI	3月19日	★★★☆☆
NDS クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろろ～ん大变身			动作
1～5人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：—
4800 日元	无对应周边		文：脆薯条

本作是 NDS 平台上“《蜡笔小新》系列”的第三作，游戏在“黏土”二字上下足了功夫，而且玩家可以自己把黏土弄成千奇百怪的形状，不同的属性也会产生不同的效果，可以说是整个游戏中的最大亮点。先和模型重合，然后按照提示进行触控操作就可以变身成相应的形态，这些形态都有很大的不同，有些用于战斗、有些用于解谜等等，能够变身的数量之多也令人非常满意。不过游戏中 NPC 角色的增援显得毫无用处，和 BOSS 对决的时候还是主要依靠小新，而且和 BOSS 对战时一定要摸清楚它的行动规律，不然就算变身后的小新也不是对手。



玩过□ 通关□

生化危机5	Capcom	3月13日	★★★★★
多机种 Resident Evil 5			动作射击
1～2人	对应玩家年龄：17 岁以上	美版	UCG 评分：30
59.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：炎骑士



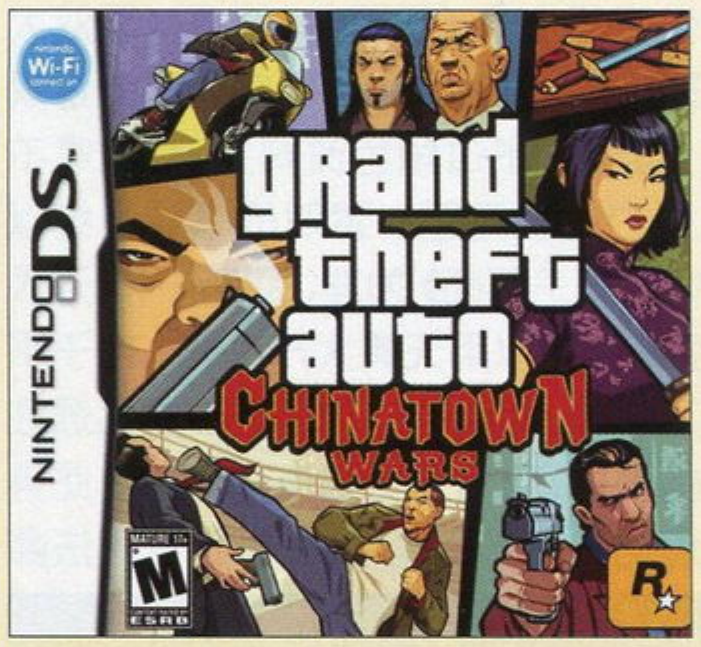
这无疑是 Capcom 于 2009 年初投下的一颗重磅级核弹。单就画面素质而言，无论是光影效果的运用还是对人物及场景细节的刻画都非常到位，足以称得上前半年的顶级标准。作为系列的正统续作，新游戏不仅将前作颇受好评的 QTE 动作系统发扬光大，还首度引入了双人合作机制。这两个重要元素的有机结合使得游戏本身更加强调战术性和技巧性。由于对应游戏平台性能的提升，游戏中的敌人数量也较前作成倍增加，战斗的激烈程度也因此而陡增。初心者往往不能迅速适应游戏的紧张气氛和快节奏，但在熟悉掌握了操作技巧及双人配合的战术要领之后，则可以充分体会到游戏的乐趣。为了进一步提高游戏的耐玩度，这一次的游戏中加入了更多的收集要素，可供选用的武器种类也达到了系列之最。在作为通关奖励的佣兵模式中，由于可以通过体技杀敌来获取奖励时间，该模式的耐玩度更是达到了系列之中史无前例的高度。网络排名机制的引入进一步提高了玩家挑战自我的动力，相互比较排名和习惯性的交流心得也成为游戏发售后一段时间内的群体现象。本作的另一个焦点集中在新任游戏制作人竹内润身上：过度跟风前作和将系列大反派赶尽杀绝的做法引起了一些争议，但总的来说本作绝对是成功的。

▲伴随着游戏的成功，厂商又陆续推出了付费下载内容。包括早期的对战模式以及将于2010年2月推出的全新章节。

玩过□ 通关□

横行霸道 唐人街战争

横行霸道 唐人街战争	Rockstar Games	3月17日	★★★★☆
NDS Grand Theft Auto Chinatown Wars			动作
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG 评分：25
39.99 美元	无对应周边		文：多边形



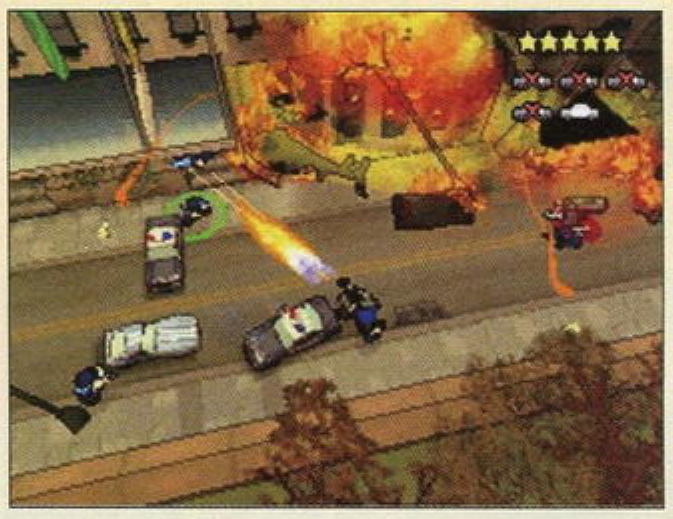
当 Rockstar Games 宣布要为 NDS 制作一款《GTA》的时候，很多人都是抱有怀疑 + 鄙视态度的，因为这个系列的核心内容与这台主机所面对的主要消费群体是那么的不搭，再加上机能的限制，很难让人相信游戏能有多好玩。但当游戏出现在市场上后，很多人都闭上了嘴巴，开始慢慢品味这款掌上的《GTA》了。

游戏充分利用了 NDS 的双屏和触摸系统，让玩家以一种全新的方式来审视自由城里发生的一切。游戏巧妙地将四代中自由城近三分之二的地图浓缩在 NDS 上，并以俯视的视角来进行游戏。双屏除了可以随时查看地图外，也会有很多关键信息帮助玩家进行游戏。另外在很多内容的设计上，也照顾到了触摸屏的特性，例如你需要模拟旋转螺丝，或者装配枪械，或者是刮开彩票的密码区等等，这些都让玩家觉得非常“得心应手”。游戏的核心内容保留了系列的原汁原味，丝毫不逊色于家用机版本。

■游戏中的毒品交易是快速敛财的一个重要手段。

游戏的剧情安排也很有味道，随着故事的深入，所有的事情越来越明朗化，并在最终给玩家一个出人意料的答案。

2009 年 10 月 20 日本作的 PSP 移植版发售，由于机能的提升，画面得到了大幅度强化。但是由于失去了双屏和触摸系统，游戏很多地方不得不大幅度简化，失去了原有的味道。



玩过□ 通关□

撼天神塔 黑暗再临

撼天神塔 黑暗再临	Falcom	3月19日	★★★☆☆
PSP ブランディッシュ～ダークレヴナント～			动作角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：23
4800 日元	无对应周边		文：晴天

本作是基于 1991 年推出的电脑版进行移植的，讲述主人公艾雷斯攀爬通往地面的巨塔逃出诅咒都市的全过程。“探索”是游戏中的关键词，玩家需要在迷宫的每个阶层利用钥匙，破坏暗门等方式打开新通道，向全新的领域迈进，期间与敌人的遭遇战为即时制，通过近身攻击和魔法的有效组合消灭敌人，便能获得它们掉落的各种有利于冒险的道具。迷宫中遍布的机关是增加探索乐趣的最大亮点，但也相应地提高了对玩家反应力的要求，建议平时多使用“地图标记”和“随时记录”的人性化功能。一周目通关后允许玩家操纵女主角继续挑战迷宫，这也是之前版本没有的新要素。

玩过□ 通关□

牧场物语 蜜糖村与大家的愿望

牧场物语 蜜糖村与大家的愿望	MMV	3月19日	★★★☆☆
PSP 牧场物语 シュガー村とみんなの愿い			模拟经营
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：–
4980 日元	无对应周边		文：晴天

游戏的故事背景被设定在一个名为“蜜糖村”的小村庄，玩家平时不但需要通过自己的努力将牧场经营得有声有色，偶尔还要阻止负责开发度假村的建筑商暗中破坏，保护村庄和所有居民的安全。种庄稼、饲养家禽等系列独有的特色要素都被继承了下来，而随着剧情的发展以及玩家生活用品的不断增多，诸如赛马等迷你游戏也会悉数登场。“恋爱”作为各类突发事件中最有吸引力的一个方面，玩家同样拥有多位新娘候补可以挑选，并由此触发多达 16 种以上的结局，另外只要平时送礼的时间和物品恰当，玩家甚至还能和建筑商派来的女经理成为夫妻，达成游戏真正意义上的完美结局。

玩过□ 通关□

捉猴啦 比波猴战记

捉猴啦 比波猴战记	SCE	3月19日	★★☆☆☆
PSP サルゲッチュ ピポサル战记			角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：21
4980 日元	无对应周边		文：脆薯条

这款游戏的目的就是让玩家觉得好笑，感到轻松，游戏中没有复杂的战斗系统，让玩家感觉很容易就能上手。玩家在玩游戏中丝毫感受不到紧张刺激，看着一脸傻乎乎的猴儿就会不自觉地发笑，而且游戏中各种搞怪的音效也非常“刺人”。游戏中含有大量迷你小游戏，玩家可以反复玩小游戏来提升自己的等级，再强化自己的装备等等，相比传统的 RPG 游戏可谓简单了很多。战斗部分也是沿用了典型的回合制，攻击也只分为了“普通攻击”和“必杀技”，“必杀技”大多都是非常搞笑的动作，看过后一定会觉得非常有意思。游戏的剧情也是一条直线，并没有太多的分支。

玩过□ 通关□

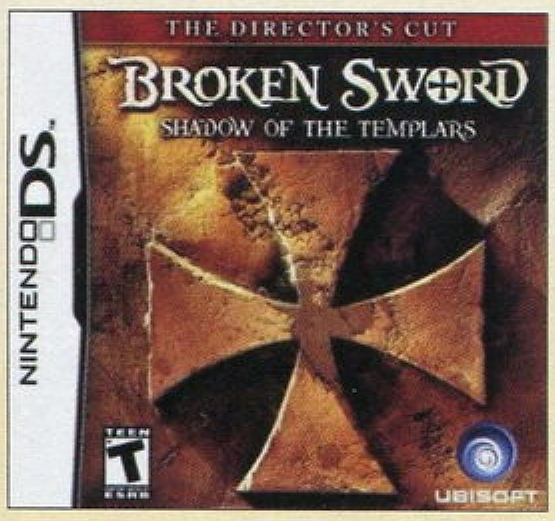
超级机器人大战K

超级机器人大战K	NBGI	3月20日	★★★☆☆
NDS スーパーロボット大战 K			策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：22
5800 日元	无对应周边		文：炎骑士

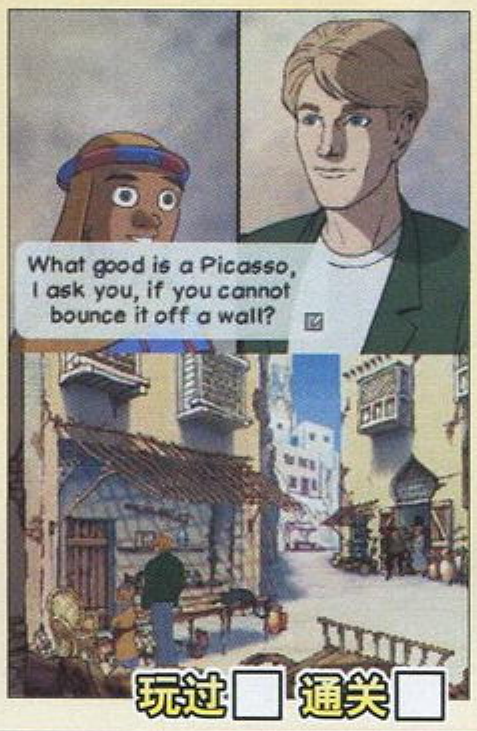
系列面向 NDS 平台的最新作，也是 2009 年最正统的机战作品。由于硬件水平的限制，游戏的音画效果综合表现并没有明显的进步，游戏中的角色也仍然没有加入真人语音。值得欣慰的是，新作在战斗动画方面有了小幅度的进步，在表现角色特写的时候出现了比前作更多的细节表现。游戏的独特之处表现在参战作品的选材上，其中绝大多数都是在 2000 年之后才出现的新生代机器人动画作品。不难看出这是一款意在培养新一代的玩家的作品。另外，为了能够吸引更多的玩家，这一次的游戏中还引入了《OGS》的双机小队系统并加以改良，游戏也因此更加富有策略性。

玩过□ 通关□

断剑 圣堂武士之谜（导演剪辑版）	Ubisoft	3月24日	★★★☆☆
多机种	Broken Sword: Shadow of the Templars (The Director's Cut)		文字冒险
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG 评分：–
29.99 美元	对应机种为 Wii 及 NDS		文：雷电



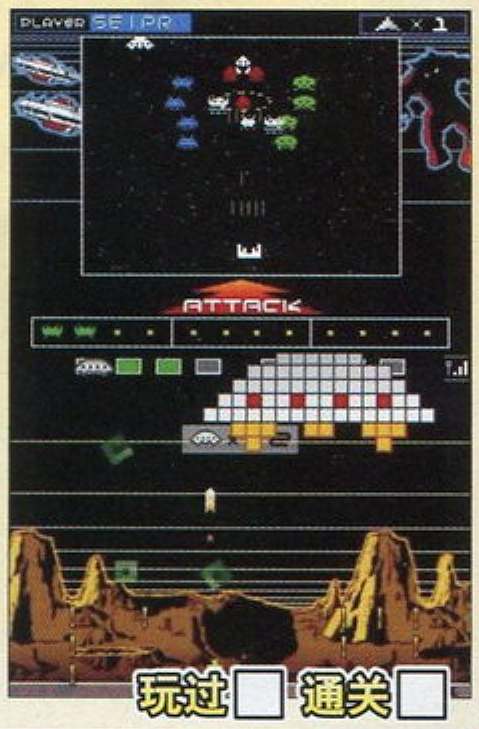
本作原是一款 1996 年发售的 PC 游戏，后移植到各种主机上，2009 年又登陆 Wii 和 NDS 平台，作为一款通过点击完成所有操作的冒险游戏，其卓越的动画设计、吸引人的故事和精彩的谜题让本作经得住时间的考验。故事中的主角在目睹了一场偷窃古老手稿并杀害手稿主人的突发事件后被卷入了巨大的阴谋之中，手稿和 14 世纪的圣堂武士有关，记录着流传了 600 年的传说中的巨大力量，主角开始在全球追踪其中的秘密。剧情稍显阴暗，但是很多用到美国俚语的对话很有趣。导演剪辑版增加了一些新剧情，而且和原作很好地融合在一起。Wii 版全程语音，DS 版则没有。



玩过□ 通关□

太空侵略者 极限版2	Taito	3月26日	★★★☆☆
NDS	Space Invaders Extreme 2		射击
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG 评分：22
19.99 美元	无对应周边		文：ACE 飞行员

30 年前曾经风靡全球，家喻户晓的电子游戏，如今以全新的姿态复活了，本作是 2008 年复活后的极限版的 2 代作品。游戏紧跟潮流，画面颜色缤纷绚丽，强烈的色块对比看起来既科幻又抢眼，由此将射击演绎得富于动感，配合节奏感极强的电子配乐，游戏玩起来有一种音乐游戏的韵味。本作加入了全新的 Bingo、Super fevertime 等新游戏系统，游戏在强度和爽快感上明显加强很多。通过 NDS 的无线联机功能，两位玩家可以进行对战，并且可以在对战过程中向你的对手画面调遣巨大的敌人飞船。在游戏的成功革新和巨大的怀旧情结的驱动下，本作在欧美地区获得了很高的评价。



玩过□ 通关□

机动战士高达 战场之绊 携带版	NBGI	3月26日	★★★☆☆
PSP	机动战士ガンダム 战场の绊 ポータブル		动作射击
1～8人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：19
5800 日元	无对应周边		文：炎骑士

这是一款非常独特的街机移植游戏。由于街机采用了超豪华球形封闭式街机框体，原作在国内极为罕见，由于有着非常逼真的临场感，这款游戏在日本得到了非常不错的评价。为了适应掌机平台，游戏不得不在画面表现及控制方式上有所妥协。不过好在原作中对 MS 操作方式近乎于苛刻的写实表现得以在移植版中保留。作为一款着重表现写实风格的游戏，初学者几乎无法在其中体会到爽快感，以往同类题材游戏中那种单机突入敌群所向披靡的做法在这里是绝对行不通的。玩家在游戏中使用任何武器都要严格遵循守则，否则将很难命中目标。与战友密切配合则更是克敌制胜的关键。

玩过□ 通关□

魔界战记2 携带版	日本一	3月26日	★★★☆☆
PSP	魔界战记ディスガイア 2 Portable		策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：22
4980 日元	无对应周边		文：炎骑士

对于所有第一次接触本作的玩家，首先要清楚，自己接下来将挑战的这款游戏有着“史上最凶 S · RPG”的别称。如果下定决心要在魔界闯出一番天下，那么受尽各种非人的摧残将是这款游戏中的家常便饭。所以，对于那些没有足够耐性的玩家，还是远离本作为妙。游戏的系统并不算很复杂，但也足以让初心者琢磨上大半天的。充满恶搞风格的剧本设定和独有的“道具界”概念算是本作的一大特色。PSP 版针对 PS2 版中的一些快速练级 BUG 进行了修正，游戏的内容中则追加了完全原创的“阿克塔雷篇”。技能和魔法也融入了 3 代中的部分要素，使得游戏更加值得一玩。

玩过□ 通关□

吉他英雄 金属制品	Activision	3月29日	★★★☆☆
多机种	Guitar Hero: Metallica		音乐
1～4人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG 评分：21
59.99 美元	对应机种为 Wii、PS2、PS3 及 X360		文：雷电

以《吉他英雄 世界巡演》为基础制作的资料片性质的作品，以“金属制品乐队”(Metallica) 为主题，光盘本体内包括 49 首歌，其中 28 首是 Metallica 乐队的原声音轨，另外 21 首歌来自对 Metallica 乐队有影响或他们喜欢的乐队。除了 Death Magnetic 之外的其他 DLC 歌曲都不能用在本作中（PS2 和 Wii 版也是没有 DLC 歌曲的）。与系列正统续作超过 80 首歌的列表相比，全价购买这张游戏似乎有些不值，不过这和《吉他英雄 史密斯飞船》相似，这种拥有死忠的强势乐队就是有这种吸引力。本作还加入了鼓的专家模式（双踩）。

玩过□ 通关□

ACE飞行员2009年度十佳游戏

- ◆恶魔之魂
- ◆使命召唤 现代战争 2
- ◆未知海域 2 纵横贼道
- ◆生化危机 5
- ◆刺客信条II
- ◆猎天使魔女
- ◆战神 收藏版
- ◆甲壳虫 摇滚乐队
- ◆蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院
- ◆新超级马里奥兄弟 Wii

※排名以好感度由高到低为序。

年度感言 连我自己都没有想到，最后竟然是《恶魔之魂》俘获了我的心，让我毫不犹豫的将它第一个写在了自己的2009年度十佳游戏榜单上。早就听说《恶魔之魂》的大名，有一天我在不经意间将耗时数百小时的《现代战争2》从PS3退出，就从放入《恶魔之魂》光盘的那一刻起，自己已经身不由己的深陷其中。原本只想普通体验一下的我，现在的目标却是白金奖杯。无论是游戏还是电影，我喜欢追寻黑马级作品所独有的那份出人意料的感觉，显然《恶魔之魂》很符合我口味。就画面效果和操作细节来说《恶魔之魂》完败于一线大作，然而现在我已经不在乎这些了。现在只希望2代能够早点公布。

四月 APRIL

4月1日 Koei Tecmo正式成立，并公布合并后的公司新LOGO。

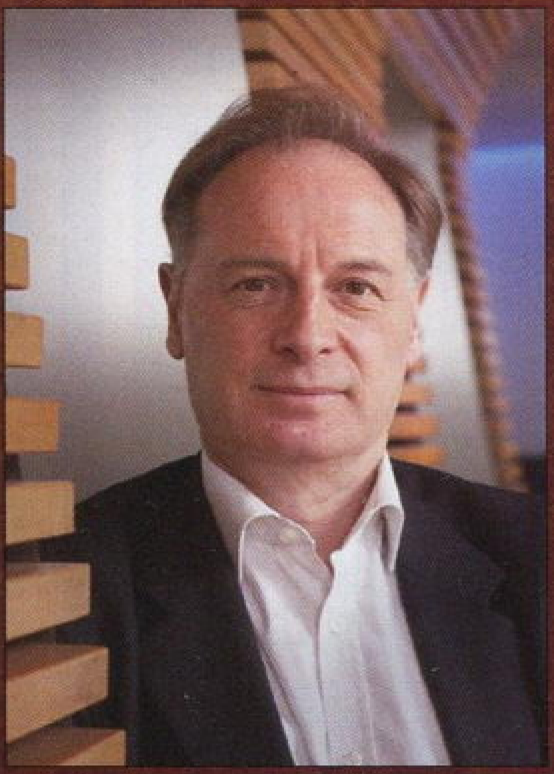
4月2日 NBGI决定推出原X360独占RPG《薄暮传说》的PS3版，此外还公开了Wii的《圣恩传说》和PSP的《对决传说》。

4月8日 《模拟人生》制作人Wii Wright宣布从EA离职，并与EA共同出资创立“愚乐会”，打造创意新品牌。

4月9日 任天堂在日本召开记者招待会，宣布《Wii Sports 运动胜地》将于6月发售。此外还确认了NDSi在欧美发售两日销量达到60万台。

4月14日 微软宣布将X360出现的E74错误也纳入其3年质保的范畴之内，采取改良新工艺生产的X360被怀疑仍存在巨大质量隐患。

4月15日 微软在其官方网站发布招聘信息，为其秘密筹备中的《光环》新开发团队招募人才，传闻称微软的多个《光环》项目正在同时动工。



4月16日 《最终幻想 X III》试玩版发售，当周PS3销量大增，试玩版的最后确定了游戏发售日为2009年冬季。

4月16日 对PS系主机在欧洲的强势地位做出巨大贡献的SCE欧洲分公司总裁David Reeves宣布因个人原因而退休。

4月21日 X360日本销量突破100万，微软开展感谢活动，并公布了31款将于年内在日本发售的游戏。

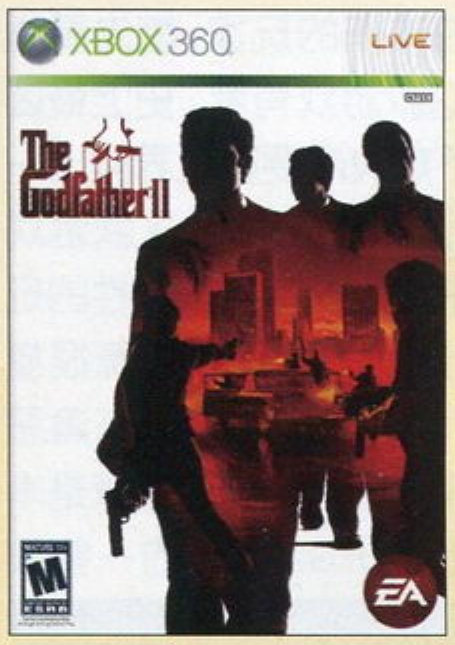
4月23日 微软宣布其上季度出现了23年来的首次业绩下滑，游戏部门出现3100万美元亏损，不过X360全球销量已突破3000万。

4月29日 NBGI宣布今后将全力支持PSP，年内会推出两款格斗游戏巨作：《铁拳6》和《灵魂能力 毁灭宿命》。

4月29日 美国1UP泄露了PSP新机型将定名为PSP go的内幕消息。泄露消息中提到的取消UMD光驱，采用滑盖设计，预计9月发售。这则传闻中还提到消失5年的《GT赛车Mobile》将成为PSP go的首发游戏。

教父II

教父II	EA		4月7日	★☆☆☆☆
多机种	The Godfather II			动作
	1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：13
	39.99美元	对应机种为PS3及X360		文：雷电



游戏借著名的《教父》之名，以相似的背景发展着自己的故事。主角得到家族的提拔，在新的城市中创建自己的家族，垄断新城的经济，最后成为美国最强大的黑道家族。游戏中，玩家能做的事情非常多，可以像《GTA》一样在城市里横行霸道，完成各种任务，保护自己的势力范围不受敌人侵犯，吞并敌人的地盘，还需要选择自己的得力干将，他们每个人都有自己的特长，可以让他们跟主角去街上逛，也可以派他们自己去完成任务，还需要在主要的据点分配部下把守以防其他势力的骚扰，调整战略才能发展好城市的“黑道经济”。不过游戏的很多方面都有不少问题，空有了庞大的构架。

玩过☐ 通关☐

胧村正

胧村正	MMV		4月9日	★★★★☆
Wii	胧村正			动作角色扮演
	1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：26
	6800日元	无对应周边		文：九兵卫

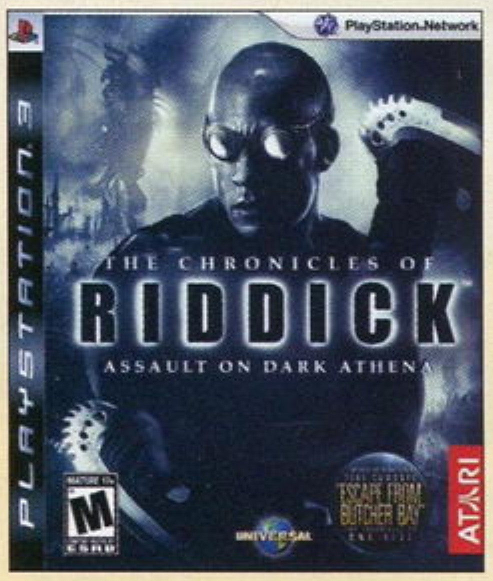
本作由曾经给玩家带来PS2平台《奥丁领域》的开发小组制作，是一款2D横版卷轴动作游戏。正如游戏的名字，《胧村正》的最大特色就是浓郁的日式画风。不仅是静态的人物以及场景充满东瀛元素，本作在角色与环境的各种细节互动上也下足了工夫，游戏过程就仿佛在慢慢打开一部灵动唯美的古朴绘卷。男女主角鬼助与百姬，在游戏中分别拥有两条不同的路线，但剧情上相互联系。虽然角色数量少于《奥丁领域》，不过本作多达6种的结局也同样感人。登陆Wii平台，尽管游戏的操作方式走的还是传统路线，但本作在上手的门槛以及战斗的难易度方面却针对Wii用户的特殊性进行了适当调整，即使不玩动作游戏的人，也同样能很快体验到本作的独特乐趣。而那些喜欢挑战自我的玩家，游戏中准备了名为“魔窟”隐藏地点，尤其是通关后开启的“白色魔窟”，面对蜂拥而至的敌人，玩家必须以技术与智慧进行战斗才能取胜。本作中作为武器使用的108把名刀，除最强的“胧村正”以外，其余均出自日本民间典故，就连关卡里出现的BOSS以及地点也是如此，加上游戏中还通过动态演示令人垂涎欲滴的日式美食的品尝过程，玩家甚至可以将本作看成是一本融合了日本传统文化的风情读物。

▲绚烂的画面以及时代剧般的剧情是游戏最大的亮点。

玩过☐ 通关☐

星际传奇 突袭黑暗雅典娜

星际传奇 突袭黑暗雅典娜	Atari		4月7日	★★★☆☆
多机种	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena			主视角射击
	1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：23
	49.99美元	对应机种为PS3及X360		文：雷电



《星际传奇》的电影版非常精彩，范·迪塞尔扮演的宇宙级通缉犯Riddick是非常成功的角色，借助科技改造的眼睛拥有了“Eyeshine”能力，可以看清黑暗中的事物，但是因为对光太过敏感，在普通光线以上的亮度下就需要佩戴护目镜。游戏的剧情与电影关系不大，本作是系列游戏的第二作，全新的引擎让画面表现可圈可点，对黑暗和诡异的太空环境的刻画非常到位，玩家可以选择直接战斗或在黑暗中潜行暗杀敌人，流程紧凑。主角低沉的声音和对生死、恐惧的独特观点让剧情也有不少可看之处。本作附带了用新引擎重制的系列第一作《逃出屠夫湾》，可谓非常超值！

玩过☐ 通关☐

战国BASARA 战斗英雄	Capcom	4月9日	★★★☆☆
PSP 战国 BASARA BATTLE HEROES			动作
1～4人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：19
4800 日元	无对应周边		文：纱迦

人气堪比《无双》的《战国 BASARA》终于挥师 PSP。不过本作的类型有点特殊，它是强调 2 对 2 的混战，基本规则倒是与《高达对高达》比较接近。出战角色都有战力槽，击倒之后战力槽就会下降，任意一方的战力槽变为零就算失败。杂兵战在游戏中也依然存在，但只是作为调剂存在的。由于游戏规则变化，所以游戏删除了大量固有技，普通攻击的范围也有所下降，这点令老玩家很不适应。判定方面很多依然沿用自传统作品，作为对战游戏就显得很不严谨了。不过游戏并不因为是掌机游戏而缩水内容，语音满载，剧情全新，对于喜欢人物设定的人来说还是相当不错的。

玩过□ 通关□

口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队	Nintendo	4月18日	★★★★☆
NDS ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队			角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：23
4800 日元	无对应周边		文：晴天

游戏主要在之前推出的《时 · 暗之探险队》基础上追加了新的故事以及可成为同伴的口袋妖怪，对于玩过前作且有收集癖的玩家来说很有吸引力。游戏中的迷宫保持了系列作品一贯的随机生成原则，玩家需要合理利用主人公和同伴的能力来消灭阻挡道路的敌人，而新增的“秘密集市”则相当于游戏中的商店，为挑战漫长的迷宫提供了新的补给方式。另外支线任务的增加也是激励玩家不断探索的主要原因，后期在“七大秘宝”的相关事件中还能看到以往作品中的神兽级怪物。游戏的联机功能允许玩家在迷宫中死亡后由好友帮助进行原地复活，或相互交换实用道具提高探索效率。

玩过□ 通关□

绝体绝命都市3 破坏的城市和她的歌	Irem	4月23日	★★☆☆☆
PSP 绝体绝命都市 3 －坏れゆく街と彼女の歌－			动作冒险
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：18
4800 日元	无对应周边		文：炎骑士

本作依旧秉承系列立足自然灾害题材的原则出发，并在描写逃生的故事剧本中加入了青涩的爱情元素，借以吸引年轻玩家的注意力。这一次的游戏由于针对 PSP 平台，所以画面素质较前作有明显的下降。游戏以隐藏在灾难背后的阴谋为故事主线，其间穿插了大量有关逃生技能常识的介绍，显得非常贴心实用。动听的主题歌也算是本作的出彩之处。为了增加互动性，游戏中还加入了角色对白选项的元素，并且存在多重结局的设定。为了增加耐玩度，游戏中还加入了道具及服装收集的概念。由于厂商技术实力的原因，游戏中的操作感较差，以至于令游戏的流畅度受到了较为严重的影响。

玩过□ 通关□

怪物猎人G	Capcom	4月23日	★★★☆☆
Wii モンスターハンター G			动作
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG 评分：21
3800 日元	无对应周边		文：雷电

在《怪物猎人 3》发售的几个月前，在 Wii 主机上推出的“《MH》系列”中较靠近源头的一部作品的复刻版，当时的考虑因素肯定包括测试服务器、发展新用户和赚钱，不过本作是为系列定型的作品，其核心内容一直延续到 PSP 版，片手剑、双刀、大剑、长枪、锤子和弩这样的武器种类组合数量虽然不多，但是能让你体会到游戏的精髓。在 PS2 版《MHG》的基础上增加了送货到家、存储套装搭配、吃猫饭、猪探险等系统，还为一些武器增加了新特性和新动作。如果你是一个只有 Wii 的“猎人”，那么只有《MHG》可以让你与《MH3》之前出现的那些经典怪物作战。

玩过□ 通关□

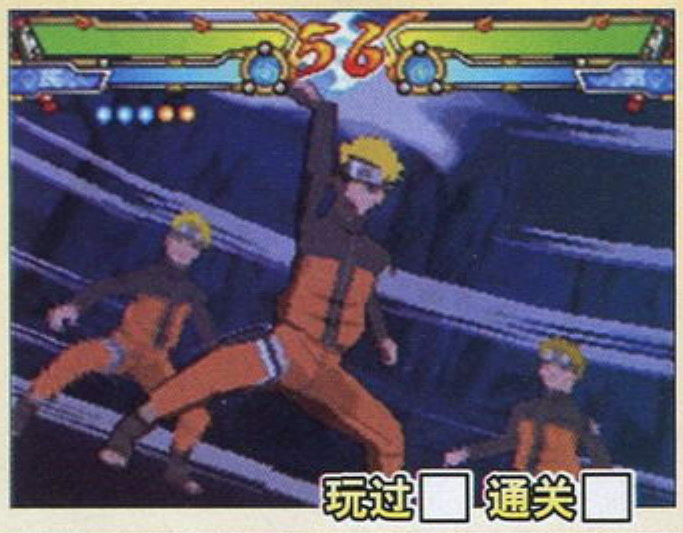
俺自己制造	Nintendo	4月29日	★★★★☆
NDS メイドイン俺			动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：22
4800 日元	无对应周边		文：晴天

游戏最大的乐趣就是寻求“5 秒钟的快感”，不同的关卡都与 NDS 的触控、麦克风等操作进行了巧妙的结合，没有任何游戏基础的人都能在关卡前的短暂教学中了解游戏的方法，通过不断攻关获得源源不断的快乐。借助 NDS 的 Wi-Fi 网络，玩家可使用游戏自带的关卡编辑功能创造属于自己的游戏关卡，无论是上传到官方服务器参加创意评选，还是与好友分享都能使游戏潜在的乐趣得到充分的发挥。另外本作在 Wiiware 上也有对应的付费版本下载，它们的实质内容相同，只是后者能够输出更精细的画面，而且在大屏幕上玩一些需要快速操作的关卡会轻松许多。

玩过□ 通关□

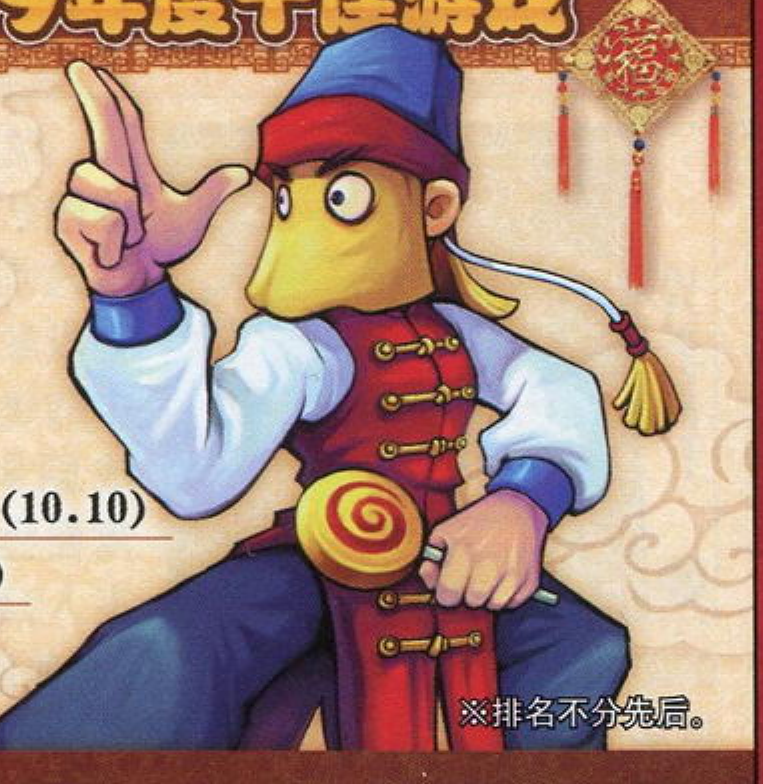
火影忍者 疾风传 忍列传III	Takara Tommy	4月29日	★★★☆☆
NDS NARUTO－ナルト－ 疾风传 忍列传III			动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：－
4800 日元	无对应周边		文：九兵卫

2009 年是《火影忍者》刊行十周年，而这款《火影忍者 疾风传 忍列传 III》便是十周年纪念作品中的重要一环。游戏中不仅包含了大量来自于原作中的忍者对忍者的经典对决，还加入了鸣人等人与巨兽之间的激烈战斗，压迫感十足。本作的模式与玩法与“《忍列传》系列”的前两作类似但战斗的节奏变得更快，联机模式包含了对战与协力两种。在 3D 画面的展现下，玩家可以通过各种忍术实现华丽的变身与连击。不仅如此，游戏还在原有的基础上为鸣人增加了新的奥义——风遁 · 螺旋手里剑，剧情方面也对鸣人与佐助的再会以及“晓”组织的内部进行了补充，FANS 不容错过。



玩过□ 通关□

胜负师2009年度十佳游戏



- 街头霸王Ⅳ（3.20）
- 如龙 3（4.8）
- 生化危机 5（5.8）
- 无名英雄（6.7）
- 完美机车（8.15）
- 多乐猫欢乐喵派对（9.11）
- 泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜（10.10）
- 未知海域 2 纵横贼道（10.22）
- 铁拳 6（10.26）
- 猎天使魔女（11.6）

※排名不分先后。

年度感言 不说各位也知道，2009是我的PS3年，也是我的奖杯年。从三月入门之后，几乎没有碰过其他主机，但接触的游戏数量却创下了几年来的新高。翻看一下奖杯列表，对自己一年的战果还比较满意。于是乎，我的个人年度十大游戏有这样两条最低入选标准：第一要取得白金，说明自己已经认真体验过；第二是取得白金时要有成就感或回味，凑数的奖杯神作就算了。这个游戏名单后面的数字是我取得白金奖杯的日期，其中有一款游戏不是2009年的，还有两款二三线游戏，但它们都是我2009最难忘的游戏记忆。2010年，相信这个标准会延续，相信自己对于游戏的热情与爱也会延续。

龙珠改 赛亚人来袭

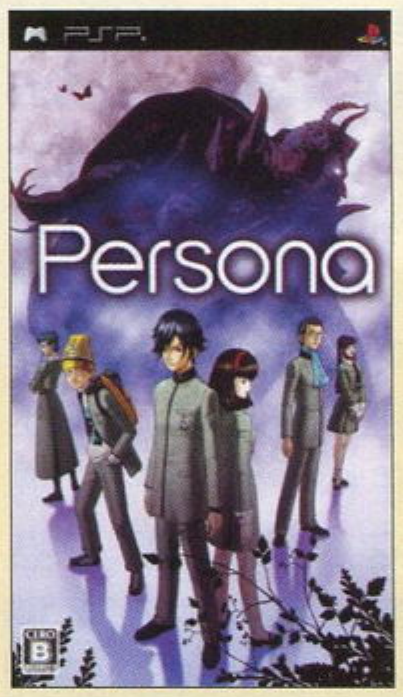
龙珠改 赛亚人来袭	NBGI	4月29日	★★☆☆☆
NDS	ドラゴンボール改 サイヤ人来袭		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：18
4800 日元	无对应周边		文：九兵卫

《龙珠改 赛亚人来袭》是“《龙珠》系列”登陆 NDS 平台的第四部原创作品。本作以动画版《龙珠 Z》为故事原型，通过角色扮演游戏的方式给所有 FANS 带来了一次完全原创的冒险体验。游戏中除了孙悟空、孙悟饭等等熟悉的角色以外，还加入了全新的敌人和 BOSS 角色。值得一提的是，《龙珠改 赛亚人来袭》不仅在剧情和迷宫探索方面的相关要素远远丰富于动作类型的《龙珠》游戏，在角色成长和培养时也给玩家留了很大空间，利用战斗胜利后获得的 AP 值，玩家可以习得或者强化必杀技、究极技以及各种能力，不同成长方向的角色在战斗中的风格有很大差别。

玩过□ 通关□

女神异闻录 PERSONA

女神异闻录 PERSONA	Atlus	4月29日	★★★☆☆
PSP	ペルソナ		角色扮演
1人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：24
4800 日元	无对应周边		文：九兵卫



作为“《女神异闻录》系列”的原点之作，《女神异闻录 PERSONA》一直备受 FANS 的好评。2009 年 4 月 29 日，Atlus 在玩家的期待声中将本作移植到 PSP 平台。除了继承目黑将司的极具流行气息音乐以及金子一马传统的恶魔设定，游戏在很多方面针对 PSP 版加入了新要素并对系统进行了大幅优化。首先本作的难度略为降低，游戏中的迷宫新增多处存盘点，方便玩家随时记录。不仅原作里通关后的隐藏迷宫依然健在，PSP 版还新增两处原创迷宫。和原作一样，游戏分为“セベク篇”和“雪の女王篇”，后者流程虽短但难度极高，适合二周目挑战。

玩过□ 通关□

泰坦2009年度十佳游戏

- 使命召唤 现代战争 2
- 未知海域 2 纵横贼道
- 新超级马里奥兄弟 Wii
- 薄暮传说（PS3）
- 生化危机 5
- 街头霸王 IV
- 铁拳 6
- 勇者斗恶龙 IX 星空的守望者
- 最终幻想 XIII
- 世界足球 胜利十一人 2010

※排名不分先后。

年度感言 《未知海域2 纵横贼道》是今年带给我最多惊喜的游戏。场景设计绝对是压倒性的强大，美到极致，不能不折服于Naughty Dog的图形技术。比如西藏的场景和雪佛（那个老头儿）出场时的画面效果真的让我惊呆了。探险感觉很不错，故事单刀直入，毫不拖泥带水，过程充满了美式幽默。不过游戏中各种判定都不够精确，战斗系统依旧不敢恭维，暴击判断实在是……比较愁人。今年占用我最多时间的应该是《使命召唤 现代战争2》，玩的最多的模式还是Team Death Match，手感和游戏节奏的出色一如既往，无可挑剔。另外推荐《新超级马里奥兄弟Wii》，过年家人同乐，绝无二选。

五月 MAY

5月5日 EA宣布上财年亏损10.1亿美元，创下第三方游戏发行商单年亏损额度最高记录，EA开始酝酿新一轮大裁员计划。

5月6日 《永远的毁灭公爵》开发商3D Realms宣布破产，这款开发了十几年的游戏将延续其永不发售的传奇。

5月6日 微软宣布《战争机器2》销量突破500万，新资料片将于夏季发售。

5月7日 任天堂宣布上财年实现1.83万亿日元销售额，净利润再创新高，达到2790亿日元。至此，任天堂攀上了百多年来的全盛顶点。

5月11日 《现代战争2》正式公布，Activision表示该作的目标是“成为有史以来最畅销的游戏”。

5月11日 Capcom宣布其上财年销售额创下历史最高纪录，在新财年里，Capcom将会扩大对PS3的支持。

5月13日 《华尔街日报》披露微软将于E3展公开X360体感操作系统。

5月14日 索尼公布上财年财报，确认出现14年来第一次巨额亏损，运营亏损达2278亿日元，其中游戏部门亏损585亿日元，当日索尼股价下跌了6.8%。不过PS3软件销量提高了4580万套，首次突破一亿套大关。

5月14日 苦苦支撑了两年之后，《龙穴》开发商Factor5工作室宣布破产。

5月14日 国内论坛出现超薄版PS3工厂泄露图，并立即扩散至全球。之后索尼要求各站撤下相关报道。

5月25日 索尼宣布将供应商数量从2500家减少到1200家，目标是强化规模化采购，减少零部件采购成本。

5月27日 微软娱乐设备部的网络战略迈向新台阶，公开首款对应Xbox LIVE的Zune HD，预计于秋季上市。

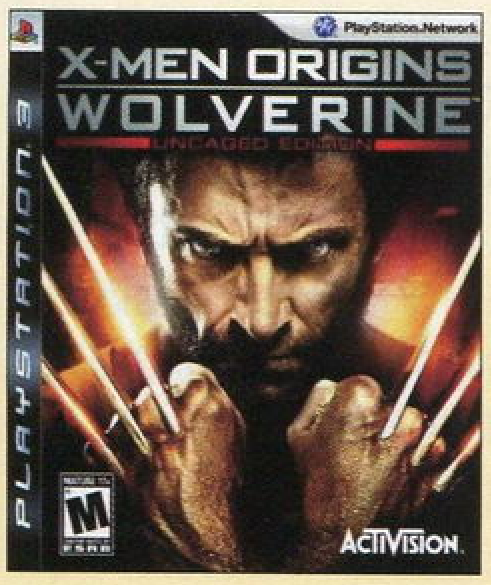
5月28日 索尼爱立信宣布将于秋季推出能够与PS3联动的Aino手机。

5月28日 微软宣布X360在美国总计创造了145亿美元的销售收入。

5月31日 E3展召开之前，PS3网络杂志Qore正式确认PSP Go!的详情，并公布了包括《GT赛车PSP》在内的多款新作影像。

X战警前传 金刚狼 | Activision | 5月1日 | ★★★☆☆

多机种 | X-Men Origins: Wolverine | 动作
1人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 美版 | UCG评分：24
59.99美元 | 对应机种为PS3及X360 | 文：胜负师



本作在众多的电影改编游戏中整体素质较高，有着不少可圈可点之处。游戏的流程虽然仅五大关，但流程长度还算厚道，在画面表现方面也比较扎实，比如金刚狼身体受伤破损再慢慢复原的细节就处理得非常不错。剧情及特写画面中的暴力表现爽快而又直接，尺度远超电影原作。游戏以清版打斗为主，也有少量的动作解谜，操作手感较为流畅，整体风格与《战神》相似，但因为金刚狼超强的自我修复能力，游戏难度偏低，缺乏挑战性。剧情中的原创要素比较多，可以看作是对电影的补充。游戏中有一些无伤大雅的小BUG和不太体贴的存档方式，但依然是一款值得尝试的动作游戏。

玩过□ 通关□

梦幻骑士 | ATLUS | 5月14日 | ★★★☆☆

PSP | グローランサー | 角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：12岁以上 | 日版 | UCG评分：—
5800日元 | 无对应周边 | 文：脆薯条

本作是1999年PS上同名游戏的复刻版，游戏除了保留PS版的全部经典要素之外，还新增加了两个角色，就算是玩过了老版本的玩家也不容错过。游戏的战斗部分对走位要求比较高，而且需要玩家开动脑子去“堵截”NPC。游戏中可加入的角色非常多，而且培养起来的方针也都不相同，每一个角色的特有CG非常精美，想收集全的话非常消耗时间。游戏的另一个亮点便是多结局的设定，每一个角色都会有独特的“告白”部分，玩家想要看到的话必须和角色有着很高的好感度，所以有收集癖的玩家一定会感到非常满意，通关后拿到逆天的装备即可大幅提高效率。

玩过□ 通关□

死神BLEACH 灵魂升温6 | SCE | 5月14日 | ★★★☆☆

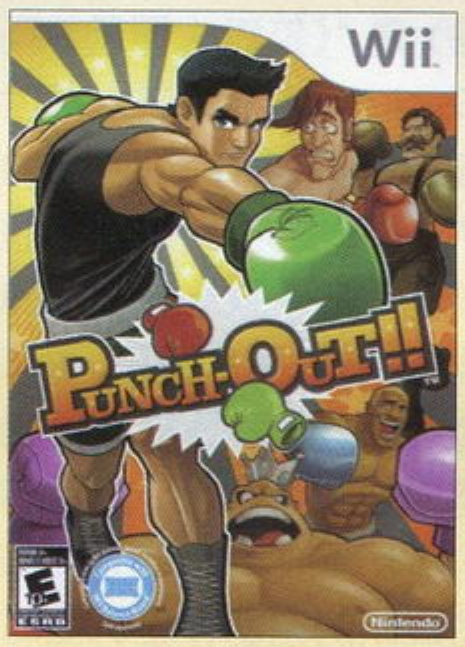
PSP | BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル6～ | 格斗
1～2人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG评分：22
4800日元 | 无对应周边 | 文：晴天

游戏的系统和之前的系列作品差别不大，玩家可以选择“《死神》系列”中的多位经典角色开始游戏，而故事模式中所讲述的情节也是从漫画的最初开始，所以关卡数量也比之前的作品有了大幅增加。对战中比较经典的要素就是使用灵压槽来发动各种强力攻击，而特殊的“W灵压奥义”只允许在“TAG双人模式”中才能使用，且需要玩家搭配对应人物。装备“灵魂代码”改变人物能力是系列作品首次引入的育成要素，而参加新增的“冠军锦标赛”则可以通过不断参加比赛提高自身的挑战等级，胜利后可获得灵魂代码和代码碎片的奖励。另外游戏中还有“街机”、“挑战”等挑战极限的模式。

玩过□ 通关□

Punch-Out!! | Nintendo | 5月18日 | ★★☆☆☆

Wii | Punch-Out!! | 体育
1～2人 | 对应玩家年龄：10岁以上 | 美版 | UCG评分：—
49.99美元 | 对应Wii平衡板 | 文：炎骑士



这原本只是一款看似不起眼的小品级游戏，但却有着将人牢牢吸引住的魔力。美式卡通风格的角色造型是游戏的一大特色，角色的面部会在遭受击打之后夸张地肿起来。本作同绝大多数Wii平台游戏一样支持体感控制，但这并不意味着玩家只要对着屏幕胡乱挥拳就可以轻松获胜。事实上，游戏中的每一个对手都有着属于自己的拳法套路、绝招以及破绽。这一设定使得游戏在趣味度和挑战度之间有着很好的平衡，也更能够激起玩家挑战的动力。如何看穿敌人的战术、找到破绽并抓住转瞬即逝的机会施以一顿老拳才是关键。有意思的是，任天堂的明星级角色大金刚也在游戏中客串登场。

玩过□ 通关□

生化尖兵 | Capcom | 5月18日 | ★★★☆☆

多机种 | Bionic Commando | 动作射击
1人 | 对应玩家年龄：15岁以上 | 美版 | UCG评分：22
49.99美元 | 对应机种为PS3及X360 | 文：雷电

原作发售了20年之后，本续作由Capcom外包给Grin制作组（现已解散）开发完成。游戏素质比较中庸，故事发生在原作的数年之后，政府要求拆除生化战士的机械肢体，但是曾经为国战斗的战士们如果失去了这些部分就无法正常生活，被迫组成反抗军。双方矛盾日益激烈，一座城市被核弹袭击，前作的主角再次上阵，为解决这次矛盾开始了新的战斗。游戏场景庞大，将核弹爆炸后的破败都市刻画得很好，原作经典的机械手臂钩爪摆荡的动作也在3D场景中很好地还原，玩家可以像人猿泰山一样在楼宇间爽快地摆荡飞跃。可惜的是战斗不算火爆，BOSS很少，有一些赶工痕迹。

玩过□ 通关□

EA Sports Active | EA | 5月19日 | ★★★☆☆

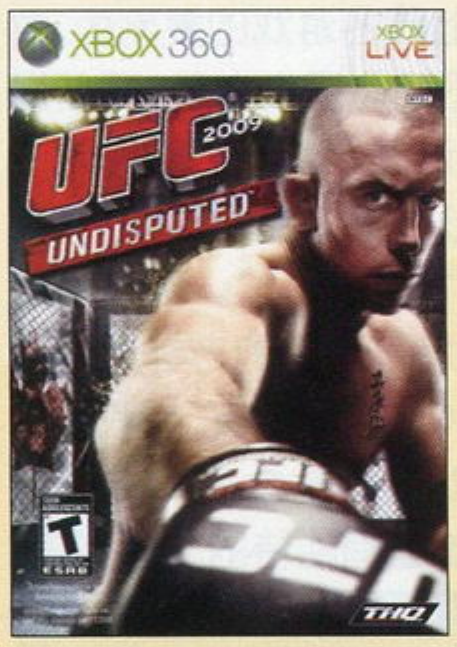
Wii | EA Sports Active | 体育
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 美版 | UCG评分：22
59.99美元 | 对应Wii平衡板 | 文：炎骑士

这是一款与《Wii Fit》遥相呼应的体感健身互动软件。相比《Wii Fit》中用以锻炼肢体柔韧性的瑜伽健身项目，这款软件更倾向于欧美百姓容易接受的力量型运动。软件中收录的运动项目超过20种，并且也存在诸如“热量消耗测量器”和“虚拟健身教练”这样的贴心元素。这款运动健身软件不仅支持Wii平衡板，而且对这种周边设备的依赖度更高。游戏的美版包装中还附送一个橡胶固定带，用于将双节棍手柄一端临时固定在腿部。除了基本的运动课程之外，软件中也附带有体感小游戏。本作在年内还有强化版《EA Sports Active More Workouts》推出。

玩过□ 通关□

终极格斗 2009

终极格斗 2009	THQ	5月19日	★★★☆☆
多机种	UFC 2009 Undisputed		格斗
1～2人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：24
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：ACE飞行员



UFC，简称终极格斗，是美国自由搏击赛事的一种。参战选手使用的格斗流派五花八门，比如泰拳、拳击、巴西柔术、柔道、角力等。不同流派彼此厮杀，场面非常辛辣写实。本作充分发挥了次世代机能，将全部授权的UFC选手的外貌体征表现得淋漓尽致。比赛中流汗，流血等场面刻画得如同在看现场直播一般。游戏上手容易，然而如何最大限度地发挥每一个流派的特点才是完美打垮对手的关键。双方血槽可以选择关闭，完全呈现出临场气氛和UFC比赛写实的特点。这是一款完全有别于日式格斗游戏的操作与系统的作品，如果对UFC比赛陌生的玩家可以先看看视频感受一下。

玩过□ 通关□

魔法指挥棒

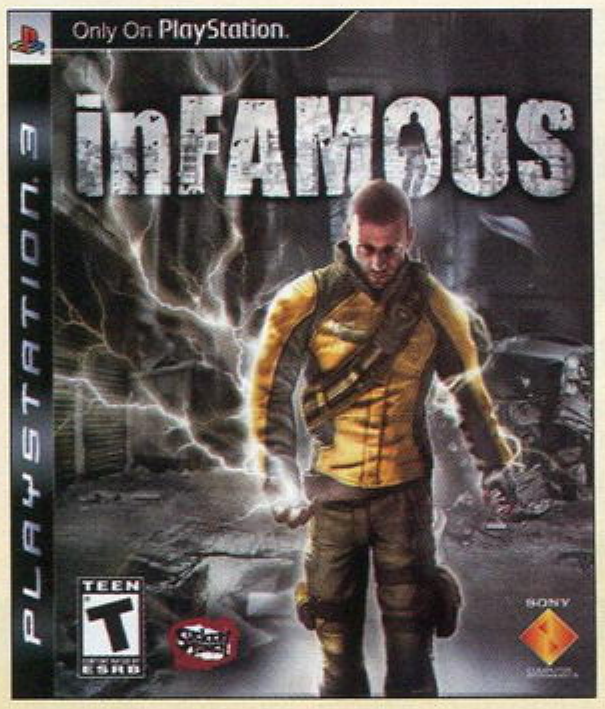
魔法指挥棒	Nintendo	5月21日	★★★☆☆
Wii	タクトオブマジック		即时战略
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：21
5800日元	无对应周边		文：炎骑士

本作是Wii平台上鲜有的即时战略题材游戏。有别于传统形式的即时战略游戏，本作的各种操作不仅要通过按键来完成，还要借助于Wii的体感操作来输入指令。作为游戏招牌特色及核心内容的魔法指令系统便是完全借助于不同的体感操作组合来实现的。游戏中的魔法拥有属性的区分，不同属性的魔法指令可以对特定类型的敌人造成杀伤特效。通过基本魔法的多重组合得到的上位魔法不仅拥有更高的作用效率，而且还有非常不错的演出效果。体感操作方式和复杂的组合魔法令游戏本身的门槛有所提升，但在熟悉掌握了所有魔法的使用之后，则可以充分领略到游戏的乐趣。

玩过□ 通关□

无名英雄

无名英雄	SCE	5月26日	★★★☆☆
PS3	inFAMOUS		动作
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：27
59.99美元	无对应周边		文：胜负师



《无名英雄》是"《狡狐大冒险》系列"制作团队Sucker Punch进入次世代以来倾力打造的第一个作品，游戏内容可简单形容为"超能力版GTA"，但自身特色非常鲜明，是一款十分出色的原创作品。游戏结合了平台跳跃、动作射击、冒险解谜、自由探索等多元化内容，渐进式的能力学习与升级让游戏的趣味性一点一点被释放。本作的手感非常舒适，平台跳跃的自动补正机能对操作要求有所放宽，射击部分又巧妙利用各种超能力替代步枪、手雷、火箭弹等玩家熟悉的攻击方式，还有像冲击波、落雷、高空速降等帅气的招式，再加上对雷电和爆炸效果的漫画式描绘，让战斗场面表现得异常火爆。游戏场景巨大，主线与分支任务内容丰富，提示功能完善，具有此类游戏应有的开放性，虽说后期有任务类型重复的问题，但同类任务在难度上是循序渐进的。游戏注重角色、场景以及NPC之间的互动，巧妙的设定活化了整个城市。至于游戏的无缝衔接和快速复活的体贴设计，都大大增强了游戏的流畅度。游戏的剧本非常出彩，主角在混乱的城市中面临众多善恶抉择，成为英雄还是枭雄完全由玩家自己决定，完成正义和邪恶两条路线，才能得到完整的体验。因为有中文版，国内玩家也能毫无障碍地欣赏其精彩的剧情。

■正邪两条路线不仅习得的能力是不同的，连角色的形象也有明显的差异。这样的细节还有很多。

玩过□ 通关□

逆转检察官

逆转检察官	Copcom	5月28日	★★★★☆
NDS	逆转检事		文字冒险
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：25
5040日元	无对应周边		文：玛娜

由"《逆转裁判》系列"衍生而来的《逆转检察官》以一个全新的视角为玩家献上了逆转的故事，游戏一改以律师为主角的惯例，转而将重点转移到了检察官的身上，并将主角定为系列人气角色御剑怜侍，玩家要扮演御剑前往各种凶案现场进行取证调查，和系列的大龙套糸锯刑警一起搜查，通过缜密的调查和推理最终查明案件的真相。

虽然主角变成了检察官，而且以在法庭上唇枪舌剑进行辩护为中心的玩法也有所改变，游戏的重心转移到了搜查、取证和推理上，不过追查案件的真相与幕后隐藏的元凶这一点仍旧不会有任何动摇。游戏中玩家不光只能通过选项控制角色移动调查，更可以像动作冒险游戏那样直接操作角色在现场自由移动，寻找蛛丝马迹，最后利用女主角一条美云的全新侦察手段与御剑的逻辑推理在众多嫌疑人中指认出真正的罪犯，使其乖乖认罪，另外，本作也遵循惯例加入了很多针对NDS特征的系统。和《逆转裁判》相比，由于主角的影响本作气氛显得稍微严肃了一些，而且缺少了法庭辩护环节，更像是一款正统的推理侦探游戏，不过游戏仍然保持了系列的高素质，配角们依旧表现夸张且各具特色，令人忍不住喷饭，系列的熟人们也在游戏中屡次登场，给老玩家带来了不少怀念与欢乐。

◀御剑版的"异议阿里"仍旧气势逼人。

玩过□ 通关□

勇者30 | MMV | 5月28日 | ★★★★☆

PSP
勇者 30 | 角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG 评分：23
4800 日元 | 无对应周边 | 文：晴天

游戏的画面走"复古马赛克风"，内容分为"勇者 30"、"王女 30"、"魔王 30"、"骑士 30"四大模式。其中"王女 30"需要操纵公主乘坐的马车在限定时间内取回医治国王的药物，中途出现的怪物可以使用四个按键对应方向进行攻击，必要时可利用红地毯的加时功能；"魔王 30"需要制造出暗黑兵团来攻破人类的防线，兵种相克是制胜的关键；"骑士 30"需要掩护贤者咏唱神圣魔法清除来犯的怪物，利用手中的武器或制造人为的障碍都能有效拖延时间；内容最丰富的"勇者 30"模式拥有近百个关卡，触发不同的事件过关可以获得新的称号和装备，达成特殊条件很有挑战性。

玩过□ 通关□

真·三国无双5 帝国 | Koei | 5月28日 | ★★★★☆

多机种
真·三国无双 5 Empires | 动作
1～2人 | 对应玩家年龄：12 岁以上 | 日版 | UCG 评分：24
4800 日元 | 对应机种为 PS3 及 X360 | 文：纱迦

尽管不是大家期待的《猛将传》，但游戏依然起到了部分拨乱反正的作用。游戏大幅增加了特殊技的数量，同时装备的特殊技数量也随之上升，发动的条件也改为随时间而发动，这大大增加了游戏的乐趣。武器系统也进行了大幅修改，不但改变了连舞等级的设定，而且可以自由修改武器技能，强攻击改的加入更是令游戏的节奏大幅加快。游戏还恢复了自创武将系统，并加入了以武将身分来进行的玩法，令游戏乐趣更多，不过相对地游戏的政略部分则被削弱了不少。本作有多套免费下载的自创角色配件，成就和奖杯也异常简单，随后还出过中文版，因此颇受玩家好评。

玩过□ 通关□

王国之心 358/2天 | Square Enix | 5月30日 | ★★★★☆

NDS
キングダムハーツ 358/2 Days | 动作角色扮演
1～4人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG 评分：24
5800 日元 | 无对应周边 | 文：白夜

系列首部登陆 NDS 平台的作品，讲述的是《王国之心 II》中登场的罗克萨斯在 X III 机关时的故事，由于正面涉及了神秘的组织 X III 机关而使得本作魅力大增。系列首度应用的"嵌板系统"使得游戏的战略性十足，如何利用手上的素材组合出最强大的能力是游戏的最大乐趣之一。游戏在各个细节方面都做出了非常细心的改变，为今后的系列作品提供了新的想法，各级别魔法的效果、武器的能力以及招式、各种异常状态的加入、种类丰富的敌人以及具有针对性的特殊打法都可以说是相对之前系列作品的进步。惟一令人感到有些不足的就是任务重复性稍高，任务类型较少。

玩过□ 通关□

火云2009年度十佳游戏

- 最终幻想XIII
- 生化危机 5
- 怪物猎人 3tri
- 如龙 3
- 神秘海域 2 横行贼道
- 街头霸王IV
- FIFA 10
- 世界足球 胜利十一人 2010
- 勇者斗恶龙IX
- 猎天使魔女

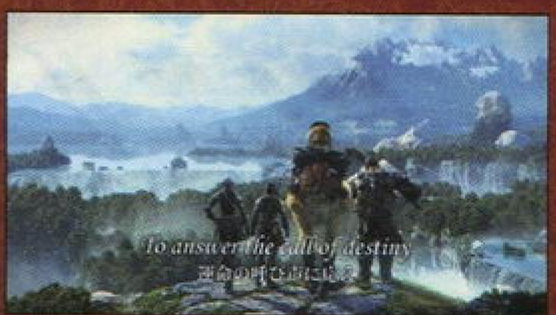
※排名不分先后。

年度感言 我2009年下半年的时间基本都交给了《FIFA》和《WE》。《FIFA》跨入次时代之后的表现为它争取到了越来越多的足球游戏FANS，理念上的正确和技术上的优势让它逐渐占据了拉锯战中的主动权，如果"《WE》系列"还固步自封不作出较大的改变恐怕情况会越来越坏，好在我们在《WE2010》看到了些希望。两款最好的足球游戏互相竞争对玩家来说是一件好事，这代表在世界杯年我们能够玩到更好的足球游戏了。把《MH3》放进十佳游戏里还是挣扎了一下，因为笔者对本作的海战部分比较有意见，视角上的混乱和与系列不太搭的节奏在某些程度上破坏了游戏的爽快感，希望能在续作或PSP版上有所改进。

六月 JUNE

6月1日 微软召开E3展前发布会，此次发布会被不少业内人士称为E3历史上最精彩的一次发布会，以十款大作为主打，邀请了甲壳虫乐队、斯皮尔伯格等名人，并通过小岛秀夫拍肩的方式公布《潜龙谍影 崛起》，作为发布会压轴戏的是令人匪夷所思的"初生计划"。

6月2日 索尼E3展前发布会中惊喜不断，首先是公开PS3/PC版网游巨作《最终幻想XIV》！事先已经被各种媒体披露的PSP go和PS3新型体感操作系统正式公开，另外还有小岛秀夫亲自担任制作人的《潜龙谍影 和平行者》、《生化危机 携带版》等PSP惊喜大作公布。



6月2日 任天堂在E3展前发布会中公开了两款《马里奥》新作、与Team Ninja合作开发的Wii《银河战士》新作、《黄金太阳DS》以及Wii的最新硬件：生命力感应器。

6月3日 宫本茂向业内人士内部展示了Wii《塞尔达传说》新作的设定图，该作已经开发多时，预计明年发售。

6月4日 美国娱乐软件协会（ESA）宣布E3 2009已经恢复往日风光，观众数量为4.1万人，2010年E3展将于6月15～17日举办。

6月5日 Take-Two总裁透露，PS3独占大作《Agent》是由Rockstar North的《GTA》原班人马打造，将会是一款与《GTA》同级别的超大作，可能会成为PS3时代的《GTA》。

6月13日 任天堂宣布Wii在美国的累计销量已经达到2000万台，刷新了美国的主机销售速度记录。

6月14日 NBGI召开2009"传说"盛典，PS3版《薄暮传说》确定9月发售。

6月22日 由于NDS版销量不佳，Rockstar宣布《横行霸道 唐人街战争》将移植PSP，预定秋季发售。

6月23日 索尼宣布PSN用户已经突破2500万，用户总下载量已经超过5亿，Home用户超过700万。

6月24日 《辐射3》开发商Bethesda Softworks的母公司ZeniMax宣布将收购曾因《毁灭战士》、《雷神之锤》等大作风光一时的id Software。

弧光幻想曲	MMV	6月4日	★★★☆☆
Wii	アークライズ ファンタジア		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：21
6800 日元	无对应周边		文：九兵卫

担任本作人设的是以《交响诗篇》以及《归乡战士》而为我们所熟悉的吉田健一，所以很多玩家对于游戏的第一印象会觉得比较眼熟。《弧光幻想曲》类型以及剧情方面趋于传统，但战斗部分却充满新意，连击与连携相辅相成，玩家也可以在每回合之间为角色设定行动路线，流程中后期还能获得华丽的召唤兽。除了普通的武器装备以外，主角们在世界各地冒险的同时还能获得各种风情的特色服装，外观的变化会体现在游戏中的剧情对话中。本作中的分支要素虽然不多，但长达 60 小时的主线游戏时间非常厚道，而且通关后隐藏迷宫的难度比较高，适合玩家挑战自我。

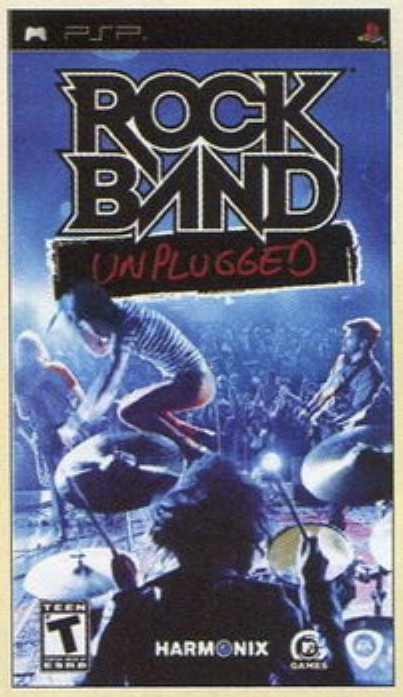
玩过□ 通关□

新世纪福音战士 序	NBGI	6月4日	★★☆☆☆
多机种	ヱヴァンゲリヲン：序		动作冒险
1人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：–
5800 日元	对应机种为 PS2 及 PSP		文：九兵卫

日本国民级动画《新世纪福音战士》自从 2007 年推出《EVA 新剧场版》以来再度持续升温，激发了很多 FANS 对于这部经典之作的追捧。同时登陆 PS2 以及 PSP 平台的《新世纪福音战士 序》，便是以新剧场版为基础进行制作的首款游戏作品，在新剧场版《序》中未能出现的明日香也会在本作中登场。游戏分为日常生活与战斗两部分：日常生活中与各个角色进行交流，同时购买战斗所需要的武器以及装备；而本作中与使徒之间的精彩战斗则通过 3D 画面来表现，还原度极高。玩家在这两部分中的推进方式不同还将影响游戏的结局，FANS 可以借助游戏来重温原作所带来的感动。

玩过□ 通关□

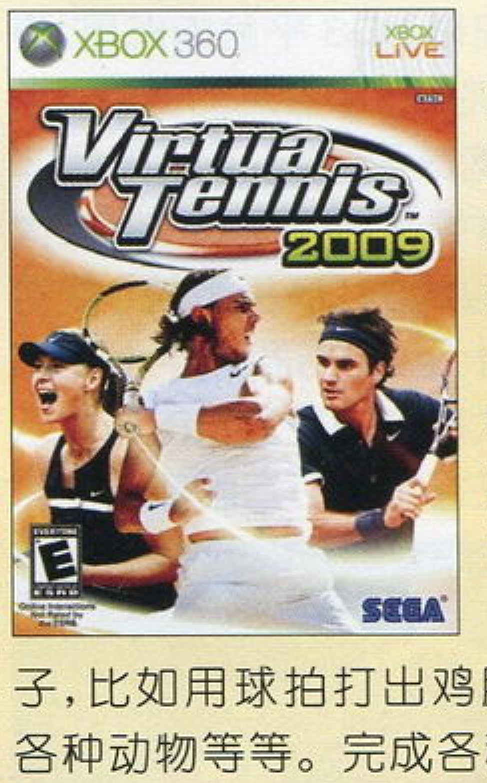
摇滚乐队 不插电	EA	6月9日	★★★☆☆
PSP	Rock Band Unplugged		音乐
1人	对应玩家年龄：13 岁以上	美版	UCG 评分：23
29.99 美元	无对应周边		文：雷电



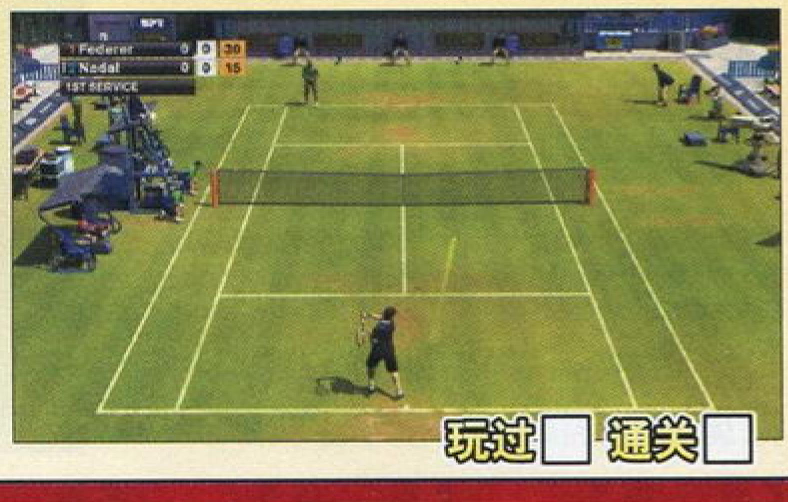
Backbone 小组继承了《吉他英雄》和《摇滚乐队》两个系列创始制作组 Harmonix 小组的精髓，将如今名声大振的《摇滚乐队》的外壳和曾经叫好不叫座的 PS2 音乐游戏《振幅》的玩法融合在一起，便诞生了这支随身携带的一个人的乐队。本作不能联机，没有多人模式，玩家一个人要负责乐队四个主要成员“主唱、吉他、贝斯、鼓”的全部音轨，完美完成一小节的音符后该轨会自动演奏一段时间，可以在各轨间随意转换，如此紧张忙碌地让整支乐队演奏起来吧！本作包含 41 首广受欢迎的欧美摇滚歌曲，玩法直接，随时随地都可以掏出掌机来感受音乐游戏的魅力！

玩过□ 通关□

VR网球 2009	SEGA	6月9日	★★☆☆☆
多机种	Virtua Tennis 2009		体育
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG 评分：21
59.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：ACE 飞行员

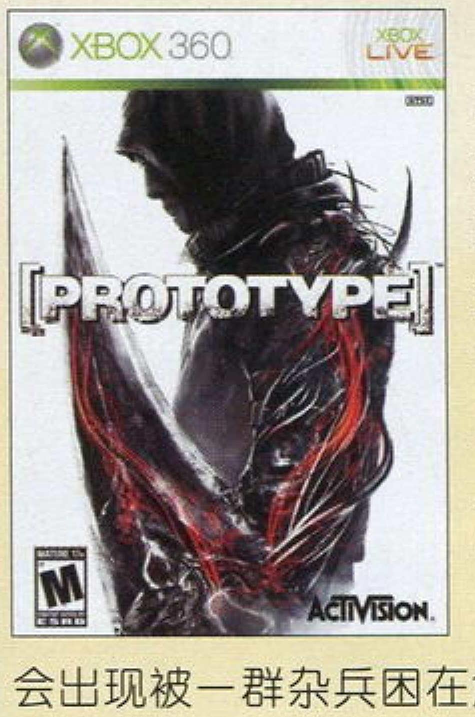


相对于前几作较高的难度，本作显然在难度上进行了大幅度妥协，这样即使你从来没有玩过“《VR 网球》系列”，打上几场比赛过后，就能在“世界职业巡回赛”中披荆斩棘。积极而准确的跑位以及精确的回球要求在本作中已经变得不是那么重要，游戏会帮助玩家进行修正，以打出高质量的回球。难度的降低使得游戏缺乏了挑战和韧性。或许你还可以在游戏各种五花八门的训练模式中寻找乐子，比如用球拍打出鸡腿喂各种动物等等。完成各种训练挑战能够增加经验值，提升各种能力，不过这些能力无法体现在正式比赛中。



玩过□ 通关□

虐杀原形	Activision	6月9日	★★★☆☆
多机种	Prototype		动作
1人	对应玩家年龄：17 岁以上	美版	UCG 评分：22
49.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：脆薯条



可以说血腥是游戏的标志之一，而且这种血腥无时不刻地围绕在你身边，玩家可以做你想做的，这点非常类似于《横行霸道》。而游戏的另一个标志就是变异，玩家可以通过变异来变化出很多种形态，而且这些形态的攻击方式各不相同，有些可以用来对付直升机，而有些则用来对付坦克。变异甚至能帮助你化身成其他人的形态，然后潜入基地。不过游戏的任务非常单一，而且在打击手感设计上不是很到位，经常会出现被一群杂兵困在角落里围攻的情况，由于起身没有无敌时间，所以很容易被直接揍死。在纽约高耸的建筑物之间来回穿梭的快感也是游戏的一大特色。

玩过□ 通关□

无限航路	SEGA	6月11日	★★★☆☆
NDS	无限航路		角色扮演
1人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：22
5500 日元	无对应周边		文：炎骑士

因为是白金工作室出品的游戏，所以本作自第一次公布之时便被许多玩家所期待。宇宙舰队战的题材可以被看成是游戏的一个卖点。并且也是游戏中的核心元素。采用全程 3D 即时演算来表现舰队战，在机能贫弱的 NDS 上实现这一做法实属不易。由于游戏的系统略微复杂，进而导致具有一定的上手难度。以不同舰只种类和不同队形组成的舰队在作战效率上有着明显的区分。巡洋舰、航空母舰及驱逐舰等作战单元在战斗类型适应性上也有着明显的差异。保证舰种之间的战斗特性互补是赢得舰队战的关键。大量存在的策略游戏元素也使得本作很难被传统角色扮演游戏玩家所接受。

玩过□ 通关□

捉鬼敢死队	Atari	6月16日	★★★★☆
多机种	Ghostbusters The Video Game		动作射击
1人	对应玩家年龄：13 岁以上	美版	UCG 评分：24
59.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：雷电

本作非常神似地还原了经典同名电影的感觉，而且从剧情上说，可以看作是电影情节的延续，时间接在第二部电影之后，以一个诡异家族的遭遇将电影中出现的场景和极具特色的敌人串联在故事中。使用复古的质子射线捉鬼装备将鬼魂们捉进捕捉陷阱中，4 种射线、9 种攻击方式，虽然对于一款动作射击游戏来说数量偏少，但武器完全符合原作的世界观，而且捉鬼的过程才是重头戏，先用攻击性武器将鬼魂打到濒死状态，

之后使用射线抓住鬼魂牵引到陷阱中，整个过程代入感十足。游戏的画面效果和物理引擎都非常不错，光影效果很赞，在图书馆黑暗的储物室撞倒一摞摞书堆很有趣。

玩过□ 通关□

Fate/无限代码 携带版	Capcom	6月18日	★★★☆☆
PSP	Fate/unlimited codes PORTABLE		格斗
1～2人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：–
4800 日元	无对应周边		文：九兵卫

《Fate/无限代码》最早是一款以 TYPE-MOON 人气动漫作品《Fate》为题材的街机 3D 格斗游戏，2008 年加入大量原创要素移植 PS2 平台后颇受好评，2009 年再次重新制作并来到 PSP 平台。

游戏基本还原了原作高水准的画面以及音乐，系统部分还加入了全新的动作——同时按住方向键"前"以及"Reflect 键"发动 Reflect Dash（消耗 1 格魔力槽）。发动该动作，角色会以上段防御的状

态向前突进，Reflect Dash 可通过其他攻击键来取消。本作支持 PSP 无线对战功能，给那些无缘街机版的玩家提供了交流与切磋的平台。

玩过□ 通关□

朋友聚集	Nintendo	6月18日	★★★★☆
NDS	トモダチコレクション		模拟育成
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：–
3800 日元	无对应周边		文：晴天

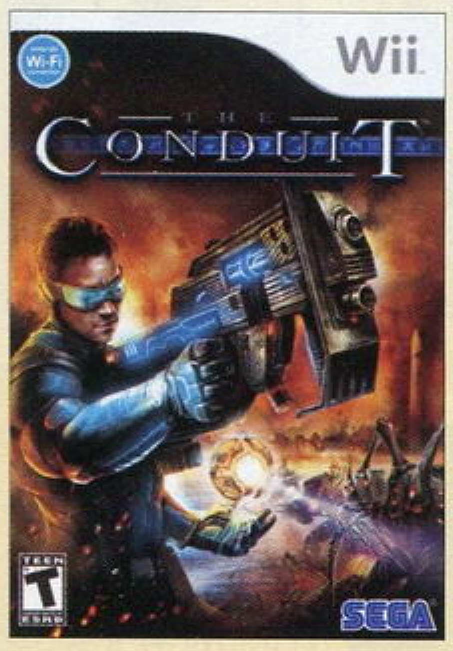
游戏的玩法类似于"《模拟人生》系列"，玩家需要先创造一个自己的化身，或通过 Wii 将 Mii 形象传输到游戏中，接着通过对人物的性格进行设定，就能逐步与他人交流发展出各种人际关系，并经历现实世界中诸如上学、工作、结婚、生儿育女等人的一生所必须经历的重要阶段，直到自己过世再延续子孙后代的生活，如此周而复始。游戏中的角色和现实的人物一样也会产生各种情感，此时就会考验玩家对突发事件的处理能力，如何搭配自己的服装、一日三餐的食物、经济的来源等关系生计的难题也随时困扰着玩家，合理的安排并找个机会释放压力也是游戏所构筑的虚拟世界中最让人着迷地方。支持 Wi-Fi 功能的本作

可以通过联机和身边的好友发生各种互动事件，就算是现实世界中完全不认识的两个人，也很有可能在玩游戏时擦身而过产生很多特殊效果，为现实中与他人交流提供了一个新的途径。交换各种礼物和道具也是玩家在游戏中投入度最高的一件事情，因为这之前的一系列准备往往会让人体会到现实世界中面对相同难题时的难以抉择，而整个交换过程也为很多玩家模拟出现实世界中有可能发生的各种状况，提供了更有价值的参考数据，对于改善现实世界中的人际关系有很大的帮助。

◀游戏中会提供服装搭配效果的预览，如果满意的话就可以去商店直接购入对应的物品了。

玩过□ 通关□

暗渠	SEGA	6月23日	★★★☆☆
Wii	The Conduit		主视角射击
多人	对应玩家年龄：15 岁以上	美版	UCG 评分：19
29.99 美元	无对应周边		文：ACE 飞行员

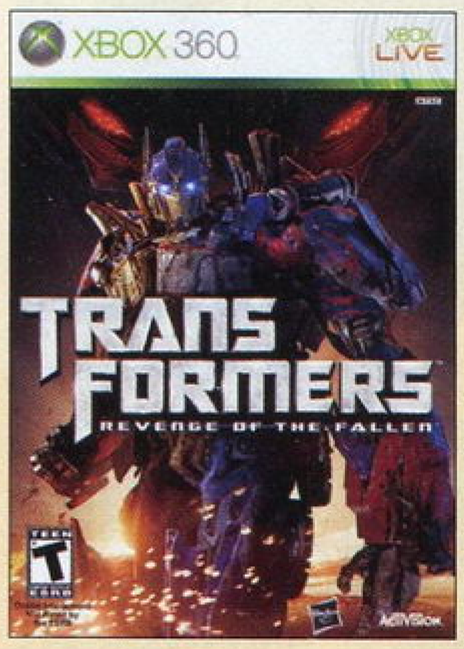


仅从技术和画面角度来说，《暗渠》的表现是超一流的水准。游戏在爆炸、光影以及特效上的演出令人惊叹，真正发挥了 Wii 的硬件特性。另外与 Wii 手柄的配合也堪称完美，一切动作与射击的执行体贴又舒服，瞄准更是滴水不漏，玩家可以轻松地将一排敌人爆头。如今，能够在 Wii 上看到这样认真制作的第三方游戏实属不易。然而游戏在设计上却不完美，千篇一律的场景和敌人时间一长就会让玩家

有种昏昏欲睡的感觉，好在游戏操控起来顺手，否则真的要累坏玩家。游戏还包括有多人在线模式，最大支持 12 个玩家对战，可惜网战地图也是千篇一律，缺乏应有的对抗性，实在可惜。

玩过□ 通关□

变形金刚 堕落者的复仇	Activision	6月23日	★☆☆☆☆
多机种	Transformers Revenge of the Fallen		动作冒险
1人	对应玩家年龄：13 岁以上	美版	UCG 评分：15
49.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：脆薯条

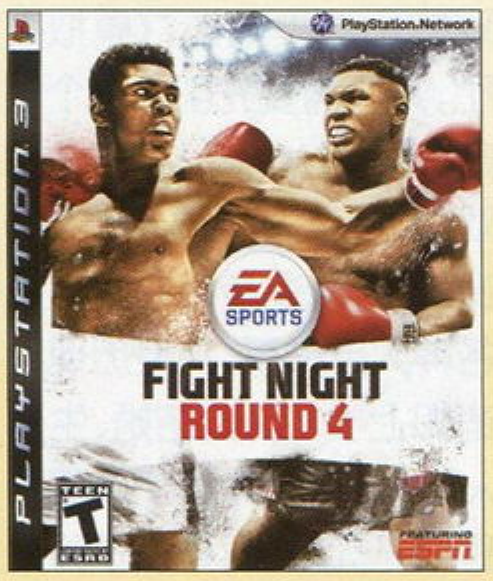


都说电影改编游戏素质不高，本作也难逃这一宿命。变形金刚们的英姿还是很好地还原到了游戏之中，而且变型时的姿态都很独特，武器的种类也有很大的区别，不过蓄力武器很难控制，所以上手时会感觉有些难。游戏中的任务很多，不过后期都很单一，而且杂兵战很多，大魄力的 BOSS 战很少，缺乏火爆的场面是一大遗憾。收集全部的徽章需要很长时间，而且每一关中的徽章都隐藏得比较好，一定要多多观察才能发现。游戏还支持对战功能，相信操作着自己喜欢的金刚与其他玩家比拼也能使你更熟悉每一个金刚的特点。通过下载还可以获得经典版本的变形金刚。

玩过□ 通关□

拳击之夜4

拳击之夜4	EA	6月23日	★★★☆☆
多机种	Fight Night Round 4		体育
	1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：25
	59.99美元	对应机种为PS3、X360	文：星夜



对于所有拳击爱好者来说，光是阿里与泰森两位拳王的跨世纪对决就足以成为购买本作的理由。本作收录的拳手阵容空前强大，有40多名知名拳手实名登场。本作还有强大的拳手定制系统，玩家可以创建自己的替身参加网络比赛。“《拳击之夜》系列”一向是拳击游戏的标杆，这款最新作采用了全新的物理引擎，你所打出的每一拳都会因为赛场上各种细微因素的影响而产生真实的变化。本作的节奏也较以往有所加快，各种招式的使用更加简单灵活，全新的操作设置让玩家可以做出很多复杂的动作，例如泰森标志性的俯冲上勾拳。本作还引入了防御力的概念，让比赛过程更具策略性。

玩过□ 通关□

萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士

萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	Gust	6月25日	★★★☆☆
PS3	ロロナのアトリエ～アーランドの炼金术士～		角色扮演
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：25
	6800日元	无对应周边	文：晴天

游戏的进行方式回归了“《工作室》系列”的经典设定，玩家无论是调合道具还是前往迷宫探索都需要消费天数，而我们的目的就是在三年的时间内恢复炼金工房的声誉，让它不至于被国王下令关闭。游戏中每三个月会进行一次“王国任务”，根据完成时的表现可以获得1～3星的评价，并直接影响游戏的结局。另外在不同时期玩家还能完成其他同伴的委托来增加友情度，满足一定条件后也会改变游戏的结局。游戏中遭遇敌人为可见式，战斗则采用传统的回合制，玩家无论是攻击还是使用道具都与调合这些物品时产生的附加效果有关，并需要合理利用其他同伴的支援攻击与防御效果。

玩过□ 通关□

Wii Sports 运动胜地

Wii Sports 运动胜地	Nintendo	6月25日	★★★★☆
Wii	Wii Sports Resort		体育
	1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：21
	4800日元	对应Wii Motion Plus	文：炎骑士

相比带有明显试验性质的前作，这一次的游戏内容明显充实了许多。其中收录的运动项目数量不仅从前作的5款增加到12款，还在每个运动项目下进一步划分为若干个子选项。这些子选项中的绝大多数都存在不同的难度设置，这样做不仅仅便于玩家按照自己的实际水平来选择游戏的切入点，还有助于新手玩家循序渐进熟悉掌握游戏。另外，这一次游戏中还存在“熟练度”的概念，它是一个游离于普通难度概念之外的浮动指数，用以衡量玩家对某个运动项目的掌握程度，游戏的难度会随着熟练度的变化而变化。如果在一些项目中能够达到较高的熟练度，那么还可以获得与之对应的纪念邮戳。新游戏还有一个特别之处：将包含的所有游戏都设置在一个虚拟的海岛度假村之中——这也正是游戏副标题的含义所在。不论是射箭、武斗、自行车还是水上项目，实际上都是在这个虚拟的大环境下完成的。在其中的自由飞行项目中，玩家还有机会驾驶飞机从高空观察所有运动项目的比赛场地。特别指出的是，本作还是任天堂官方推出的第一款针对周边外设Wii Motion Plus的游戏。有了这个设备之后，Wii遥控器手柄的体感操作精度有了明显的提高，玩家的游戏代入感自然也随之得到了提升。

■如果在乒乓球比赛中连续输球，那么对手就会拿出拖鞋当作球拍，算是对玩家的嘲笑和挑衅。

玩过□ 通关□

苍翼默示录

苍翼默示录	Arc System Works	6月25日	★★★★☆
多机种	BlazBlue：Calamity Trigger		格斗
	1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：25
	5800日元	对应机种为PS3及X360	文：九兵卫

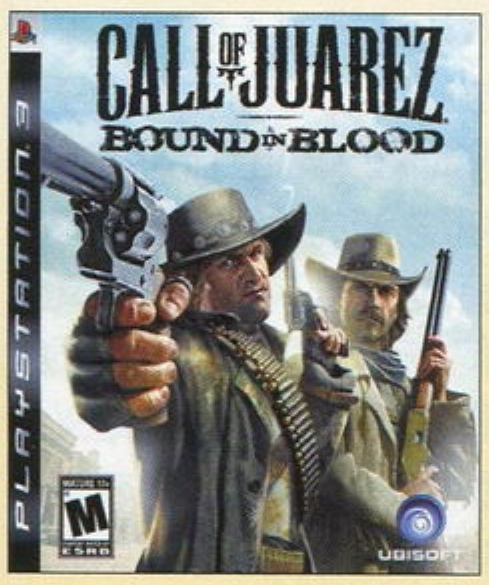
在日本的街机格斗游戏圈内，除了传统的《铁拳》、《街霸》、《VF》、《拳皇》、《侍魂》等作品依然保持人气，近年来上升势头最快的就属由ArcSystem Works制作的《罪恶装备》以及《苍翼默示录》。作为“《罪恶装备》系列”名正言顺的继承者，《苍翼默示录》不管系统、手感还是画面以及人设，都完美地将前者的优点进一步放大。《罪恶装备》之父石渡太辅将本作的开发工作交给了一直辅佐自己的森利道，其本人则全力负责游戏BGM的制作，热血且狂野的摇滚音乐对于本作这样的格斗游戏而言，是不可缺少的组成部分。从街机移植至次世代平台后，本作华丽的画面与音乐丝毫没有缩水，流畅且简洁的网络对战大大增长了玩家的游戏时间。相比于其他格斗游戏，《苍翼默示录》的战斗节奏，连段的爽快度是最具魅力的，这一点在家用机版也体现无疑。更令老玩家惊喜的是，家用机版新增的剧情模式大幅补充了每个角色相关的故事和背景，全新绘制的人物、大量收录的语音以及多结局的设定，都是同类游戏中前所未有的。值得国内玩家注意的是，本作同步推出的港版以及台版均为官方中文版，剧情模式总长近10小时的中文剧情就算对那些平时不擅长格斗游戏的玩家也有强大的吸引力。

▲全官方中文的剧情模式对于很多玩家来说都是一个惊喜。

玩过□ 通关□

狂野西部 生死同盟

狂野西部 生死同盟	Ubisoft	6月30日	★★★☆☆
多机种	Call of Juarez：Bound in Blood		主视角射击
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG 评分：22
39.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：雷电



故事发生在第一作的数年之后，场景从内战时期的乔治亚一直到墨西哥的阿芝特克遗迹，玩家以 McCall 兄弟二人的视角见证着美洲大陆上那个传奇年代的历史。成为荒野的枪手，在贪婪的欲望的驱使下，在无法无天的狂野西部搏命，亲情、友情和爱情同时接受着金钱和道德的考验。作为主视角射击游戏，游戏的系统有一些创新，自适应的掩体非常灵活，双手持枪同时射击的快感十足，分别控制兄弟二人完成同一个关卡会有一些不同的小分支，两人的特技大不相同，性格也有很大差别。玩家还可以骑马在荒野上奔驰，完成一些支线任务，不过遗憾的是支线任务数量不多。

玩过□ 通关□

多边形2009年度十佳游戏

- 新超级马里奥兄弟 Wii
- 机车风暴 极地先锋
- 横行霸道 唐人街战争（NDS）
- 光环战争
- 使命召唤 现代战争 2
- 未知海域 2 纵横贼道
- 塞尔达传说 灵魂轨道
- 街头霸王Ⅳ
- 生化危机 5
- 横行霸道 自由城轶事

※排名不分先后。

年度感言 整理完这个列表才发现自己真是个平均主义者，每个平台都有一款独占作品入选。由于顺利入手了美版Wii，总算是可以把Wii的游戏列入年度十大了，了却了去年的心愿。其实回想起来今年的游戏历程，整个可以说是支离破碎的，除了极个别外，很多游戏都是断断续续才通关的，几乎再找不到那种为了一个游戏通宵达旦一口气通关的感觉了。其实若不是名额的限定，《极限摩托HD》和《暗影恐惧》也可以说是我的年度游戏，它们的品质绝不亚于光盘版的游戏，这也说明了游戏的品质并不在于载体，而在于游戏内容本身的质量。

七月 JULY

7月1日 据台湾媒体报道，索尼已经将超薄PS3交给两家台湾代工厂生产，预计可于8月上市。

7月2日 华纳兄弟公司宣布以3300万美元收购濒临破产的《致命格斗》开发商Midway。

7月2日 日本媒体报道，Square Enix正准备将《最终幻想》全面外传化，目的是为该系列增加低龄受众，第一弹是NDS的《光之4战士 最终幻想外传》。

7月3日 NBGI也宣布加入PSP联机狩猎游戏大潮，公布了充满野心的新作《噬神者》。

7月7日 Square Enix Europe正式成立，统括SE的欧洲区发行业务，Eidos今后不再负责游戏发行，仅从事游戏开发。

7月8日 7月8日：SCE旗下的索尼网络娱乐公司（SOE）宣布裁员41人。

7月11日 《勇者斗恶龙Ⅸ》上市，以234万套的两日销量刷新系列的首发销量纪录。该作的发售结束了日本游戏市场半年来的萎靡不振。

7月15日 比尔·盖茨透露，“初生计划”也将应用于Windows，目标是使其成为与键盘鼠标一样的通用操作界面。

7月17日 索尼在欧洲的Develop Conference演示了PS3体感操作系统，并暗示其同样可以实现“初生计划”的面部识别、智能对话等功能。

7月23日 微软公布了动画短片集《光环传奇》，该片由日本多家知名动画公司联合打造。同时微软宣布其已经组建子公司“343 industries”，今后将负责所有《光环》相关产品与品牌运作。

7月24日 微软宣布上财年娱乐设备部实现了连续第二年盈利，运营利润为1.69亿美元，X360出货量同比提高250万台。

7月30日 任天堂公布了第一季度财报，净利润与Wii销量均暴跌60%。任天堂表示原因主要是上半年大作不足，而下半年Wii将会产生3款千万级大作。

7月30日 索尼宣布第一财季PS3与PSP的软硬件销量均大幅降低，不过下半年形势乐观。

我的暑假4 濑户的少年侦探团、我与秘密地图

我的暑假4 濑户的少年侦探团、我与秘密地图	SCE	7月2日	★★★★☆
PSP	ぼくのなつやすみ 4 濑户内少年侦探团 ボクと秘密の地图		动作冒险
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：24
4980 日元	无对应周边		文：玛娜

“《我的暑假》系列”第四作，游戏的舞台又回归了海洋，移至濑户内海中的五个岛屿上。玩家扮演的小学生除了要在岛上的叔叔家度过一个快乐的暑假之外，还要寻找到散布于小岛各处的五张古地图碎片，将它们拼起来，最终找到水军留下的宝藏，这也正是标题的含义。沿袭系列一贯特色，本作中自然也少不了抓昆虫、钓鱼、收集橡皮擦等充满了童真的小游戏，绘画日记的数量也大幅上升，甚至还能按照玩家的喜好在写法上有所变化，这些小游戏和贯穿游戏的奖章要素联系在一起，玩家对小游戏的完成度直接影响到获得的奖章与通关评价，根据评价不同又会产生多种结局，值得反复游玩。

玩过□ 通关□

伊苏Ⅰ&Ⅱ 编年史

伊苏Ⅰ&Ⅱ 编年史	Falcom	7月16日	★★★☆☆
PSP	Ys Ⅰ & Ⅱ Chronicles		动作角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：20
4800 日元	无对应周边		文：晴天

本作包含了《伊苏Ⅰ》和《伊苏Ⅱ》这两款游戏的 PSP 复刻版，它们的实际内容和初版没有太大变化，只是官方重新绘制了游戏中的人物头像并对音乐进行了重新混音。游戏中装备不同的武器，攻击方式会发生相应的变化，而找准 BOSS 攻击的间隙伺机反击也是出奇制胜的主要方式，另外游戏允许玩家选择不同的难度开始冒险，即使你不擅长动作游戏也能很快上手并乐在其中。将两款作品各自通关后会追加系列固有的“BOSS RUSH模式”，在这里玩家需要挑战主线流程中出现的所有BOSS，并利用熟练的操作技巧和攻击套路争取在短时间内获得胜利，不断刷新自己的挑战记录。

玩过□ 通关□

初音未来 DIVA计划

初音未来 DIVA计划	SEGA	7月2日	★★★★☆
PSP	初音ミク —Project DIVA—		音乐
1人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：21
5800 日元	无对应周边		文：九兵卫

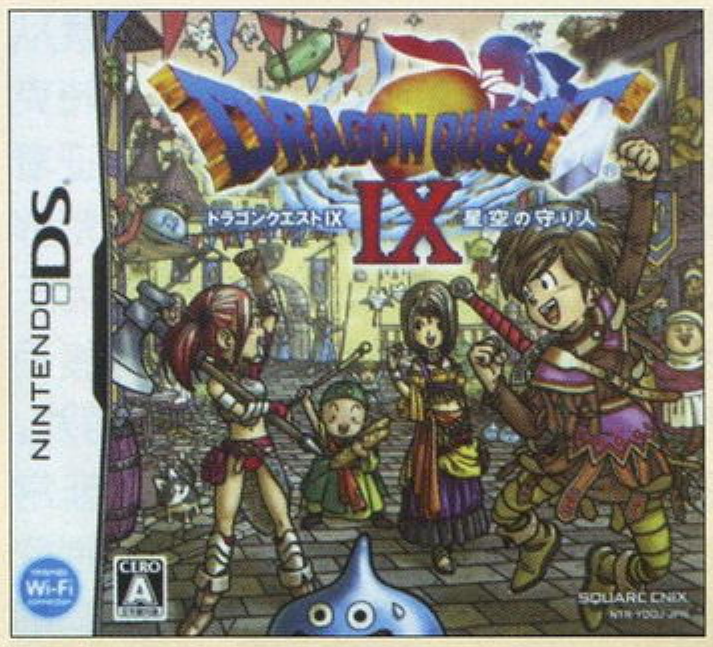
平时对动漫稍有触及的玩家应该都知道“初音未来”这位虚拟女歌手，虽然在本作推出之前，初音便已在同人音乐创作以及 MAD 爱好者的领域里炙手可热，但由官方推出正式版游戏，SEGA 算是第一个吃螃蟹的。简而言之，这是一款音乐游戏，曲目精选自初音的成名曲以及 FANS 耳熟能详的歌曲，而 MV 部分则采用动作捕捉技术，以可爱的 3D 造型将初音这位时而纯情时而俏皮的虚拟歌姬完美地还原，因此“萌”可以说是游戏吸引玩家的最大亮点。尽管从按键式音乐游戏的角度来说，本作远远算不上最佳，但是游戏中 MV 的精致度以及歌曲的魅力点却可以堪称动漫题材年度最佳。除了主要模式，本作还提供了初音的多种造型和各类装饰品，玩家可以在游戏中为其换装并布置房间。初音未来成为虚拟偶像的基础是一款音乐合成软件，PSP 版的游戏虽然不能制作出个性的曲目，但却同样提供了一个自由度极高的 MV 编辑功能，玩家可以任意选择曲目并编辑 MV 每一帧的场景、镜头位置、切换，包括初音的各种表情、动作甚至口型，只要有耐心，FANS 完全能够制作出一段与众不同的音乐动画。看着可爱的初音在自己的指导下载歌载舞，成就感自然不言而喻！另外，本作的限定版附送初音的 Q 版粘土人偶。

▲“葱娘”初音在游戏中拥有多个造型与服装，如图中的太空频道服。

玩过□ 通关□

勇者斗恶龙IX

勇者斗恶龙IX	Square Enix	7月11日	★★★★★
NDS	ドラゴンクエストIX 星空の守り人		角色扮演
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：28
6800 日元	对应任天堂 Wi-Fi 网络连接		文：晴天



游戏讲述身为天使的玩家在遭遇变故后落入凡间，为了恢复天界的秩序而在大陆上到处帮助他人、收集星之源的感人故事。育成系统方面，游戏舍弃了传统意义上的“同伴”，玩家需要在据点性质的露伊达酒馆雇佣同伴（可自定义角色的外型、职业等参数）组成冒险队伍，然后再挑战剧情迷宫或数量繁多的支线任务。引入“纸娃娃系统”后，游戏中玩家的外型会根据装备的物品发生改变，大大刺激了玩家收集不同道具的欲望，而利用 NDS 的 Wi-Fi 还能每天更新在线商店贩卖的道具，让购买一些正常流程中无法获得的特殊物品成为了可能。游戏最让人着迷的是无限循环的“藏宝图系统”，从玩家在单机任务中获得第一张藏宝图开始，就需要根据宝藏的地图在世界地图上发现藏宝洞穴的具体地点，接着在随机生成的地图中遭遇新的敌人和发现可反复刷取的宝箱，直至击败洞穴最深处的 BOSS 拿到下一张“藏宝图”。如此反复便将收集和探索的乐趣发挥到了极致，绝对不会让人觉得枯燥。“追加任务”的下载是游戏的另一大亮点，官方每周五都会利用 Wi-Fi 网络提供新的任务，而它们并不是单纯地完成一个过程，其中触发的很多情节和事件都会对主线流程中遗留的问题进行解答，帮助玩家对游戏的世界有更加深入的了解。

◀一些没有男女性别限制的装备能够充分满足很多玩家的恶趣味。

玩过□ 通关□

欢迎回来！豆丁机器人！快乐大扫除！

欢迎回来！豆丁机器人！快乐大扫除！	Nintendo	7月23日	★★☆☆☆
NDS	おかえり！ちびロボ！ ハッピーリッチー大そうじ！		动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：-
4800 日元	无对应周边		文：脆薯条

在本作中，我们的豆丁机器人将进行一场彻底的大扫除。玩家需要操作不足 10 厘米的豆丁机器人打扫整个房间，而且先使用小型扫除机收集灰尘，然后再洒在筛子上来获取宝石，最后利用这些宝石来换取金钱。随后玩家们就可以把屋子换个样子，买些家具或者重新装修一下。如果想赚大钱的话，不妨去赌场中碰碰运气，说不定会有意想不到的收获。另外，在游戏中和其他的家庭成员互相交流也是亮点之一，与各式各样的玩具进行接触也颇有乐趣。玩家要自己学习、体验打扫房间的整个过程，这样就会知道父母打扫房间是一件非常辛苦的事情了。

玩过□ 通关□

多乐猫欢乐喵派对

多乐猫欢乐喵派对	SCE	7月23日	★★★☆☆
PS3	トロともりもり		动作
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：19
4980 日元	无对应周边（封面为中文版）		文：胜负师

PS 家族吉祥物多乐诞生十周年纪念作品，最先推出的是日版，同年 8 月推出中英文合版，两个版本之间的内容有一点差异。本作是一款典型的派对游戏，由 30 多个规则和操作都比较简单的迷你游戏构成。故事模式讲述了小猫多乐与朋友们相遇相识，最后开办多乐电视台的经过。在欣赏滑稽剧情的同时，也开启了所有的迷你游戏。迷你游戏的难度不一，部分游戏支持多人对战和体感操作，有些游戏的挑战性非常高。游戏自带截图和录像功能，只是画面也比较简单，整体节奏也偏慢。如果你不是很在乎声光效果，又想用一款“治愈系”的游戏疏解一下心情，那么本作将是不错的选择。

玩过□ 通关□

块魂赞歌 | NBGI | 7月23日 | ★★★☆☆

PS3 块魂 TRIBUTE | 动作
1～2人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG 评分：23
5980 日元 | 无对应周边 | 文：胜负师

本作属于 X360 版《块魂》的优化加强版，前作关卡和下载内容全收录，并追加原创关卡和新模式。画面首次对应 1080p，当然，其简约的画面表现让这一优势不容易体现，好在画面稳定性有所提升。游戏活用了 PS3 机能，提供了水彩画、木纹等四种视觉渲染效果，更加突显出其清新的艺术风格。系统方面最大的变化就是增加了跳跃，令路线选择更加自由，新增的高速移动玩法非常爽快。游戏自带截图功能，可设为桌面或发送给好友。音乐的优秀一如既往，不过部分歌曲有重复，除此之外，系列通病视角问题没有得到很好的解决，画面景深表现不佳，都属于游戏的主要缺点。

玩过□ 通关□

龙珠 天下一大冒险 | NBGI | 7月23日 | ★★★☆☆

Wii ドラゴンボール 天下一大冒险 | 平台动作
1～2人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG 评分：20
6800 日元 | 无对应周边 | 文：炎骑士

这是一款比较讨巧的动画改编游戏。对于原作的支持者来说，游戏的冒险模式流程非常忠实地再现了小悟空的初期冒险历程。对于很少接触游戏的轻度玩家来说，清新的卡通风格和简单的操作方式又可以令其很快迷上这款游戏。此外，游戏的流程中还加入了较为丰富的收集内容和变化多样的技巧元素，依托原作剧本设置的 BOSS 战也显得个性十足。除了冒险模式之外，游戏中还有供双人游戏的对战模式，即“天下第一比武大会”，对战中的部分角色也与冒险模式中隐藏道具的收集率直接相关，游戏中更是可以使用经典的“龟派气功”。对战模式中角色的操纵方式及计量槽与冒险模式中完全相同，不过气力蓄积速度较慢。

玩过□ 通关□

噗呦噗呦7 | SEGA | 7月30日 | ★★★★☆

NDS ぷよぷよ 7 | 益智
1～4人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG 评分：－
5040 日元 | 无对应周边 | 文：脆薯条

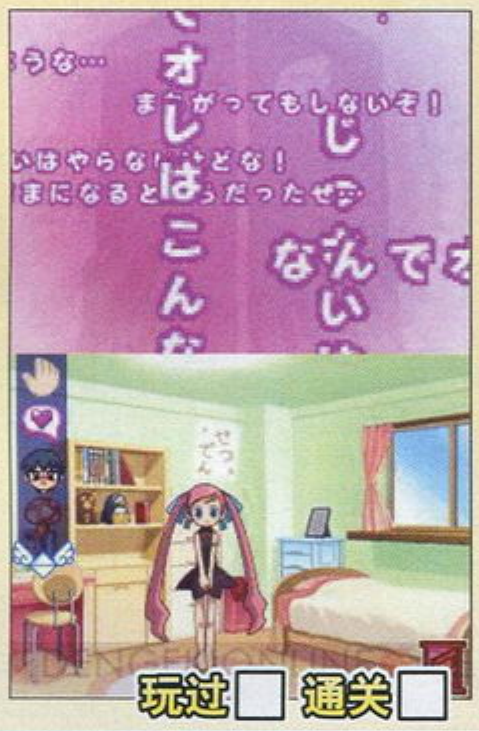
本作是 SEGA 旗下知名方块游戏“《噗呦噗呦》系列”的最新作，游戏在秉承了系列一贯的基本规则下，又追加了新角色与“大变身”的全新规则。通常在“大噗呦猛攻”的模式下，噗呦的体型会变得巨大化，而且一只能顶三只，需要 3 个以上的噗呦才能够消除，无形之间也增加了游戏的难度。而在“小噗呦狂热”的模式下，噗呦的体型相对比较小，一行就可以放下 10 个，所以连锁消除就更为简单。游戏还提供了一种“学校模式”，就是不断地通过各种关卡，难度慢慢递增，越是到后面越要灵活地运用两种模式来进行消除，通过“毕业测试”后玩家就可以熟练地掌握游戏的诀窍了。

玩过□ 通关□

心跳魔女+ | SNK Playmore | 7月30日 | ★★★☆☆

NDS どき魔女ぷらす | 文字冒险
1人 | 对应玩家年龄：17 岁以上 | 日版 | UCG 评分：－
5040 日元 | 无对应周边 | 文：脆薯条

本作可以说是前一作《心跳魔女》的加强版，追加了全新的魔女与一些原创新剧情，如果是老玩家的话也会觉得有新意。游戏主要讲述了一个很倒霉的主人公与一位有着大叔心的小萝莉在校园的各种趣事，找出魔女并且净化她们。在学校的某一特定地点触发剧情之后，玩家可以收集到足够的证据，然后与魔女们一决高下。战斗胜利后玩家将能使用比较邪恶的“魔女 Check”模式，在这个模式下需要玩家找出魔女身上所有的“魔女之印”，然后便能完成任务，而且这个魔女也会随之加入。可以说，“魔女 Check”模式才是游戏中最大的亮点，怪不得这个游戏需要 17 岁的年龄限制啊。



玩过□ 通关□

ToHeart2 PORTABLE | Aquaplus | 7月30日 | ★★★☆☆

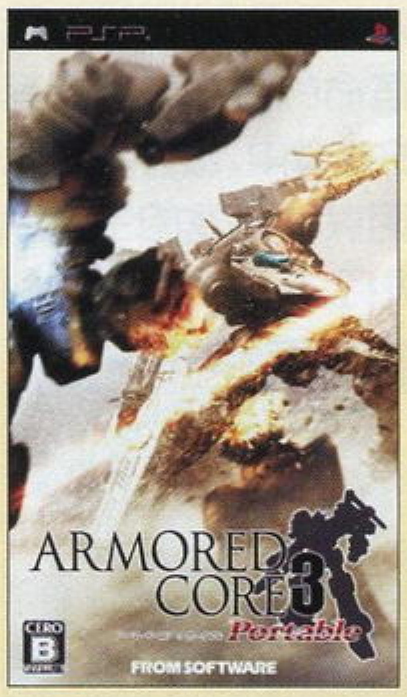
PSP ToHeart2 PORTABLE | 文字冒险
1人 | 对应玩家年龄：15 岁以上 | 日版 | UCG 评分：－
5040 日元 | 无对应周边 | 文：脆薯条

游戏中包含了 10 个风格各异的女主角，玩家将在高中生活中与她们邂逅，平凡的校园中那段不平凡的恋爱经历才是游戏所要表达的主题，这是一种慢慢成长起来的幸福。精美的 CG 和细腻的剧情描写都是 Aquaplus 的一贯的风格，因为是传统的恋爱文字游戏，所以系统非常简单，玩家只要选择特定的地点，然后去见自己中意的女主角即可。另外，作为移植版，本作还特意追加了莎莎拉的一段原创剧情，而且片头动画也做了少许改变。游戏的音乐也是一如既往地出色，10 首 BGM 对每一个角色的个性刻画深刻，在如今同类游戏比较多的情况下，仍然是个玩家不容错过的佳作。

玩过□ 通关□

装甲核心3 携带版 | From Software | 7月30日 | ★★★☆☆

PSP アーマード・コア 3 ポータブル | 动作
1～4人 | 对应玩家年龄：12 岁以上 | 日版 | UCG 评分：21
3990 日元 | 无对应周边 | 文：脆薯条



本作以 2002 年 4 月发售的 PS2 游戏移植而来，玩家的任务就是操作大型机甲去进行战斗。游戏中最大的特色就是可以自由组装机甲，而且零件相当之多，分类也比较复杂，包括头部、腕部、脚部、核心部分与武器等等，总计有 200 多种零件。当拼装好自己的机甲后，玩家可以参加各种任务，完成后都可以增加金钱，随后继续用来强化机甲。本作还支持无线网络对战功能，对战时的模式也很丰富，有 1 对 1 的单挑，也有多人混战模式，玩起来的紧张感丝毫不差于其他同类游戏。最后本作还能与 PS3 进行联动，使用“Ad-HocParty”便可和世界各地的玩家一同对战。

玩过□ 通关□

格斗之王XII | SNK Playmore | 7月30日 | ★★☆☆☆

多机种

ザ・キング・オブ・ファイターズXII			格斗
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：17
6800日元	对应机种为PS3及X360		文：纱迦

本作是作为系列15周年而开发的纪念性作品，游戏以“KOF RE·BIRTH”为口号，更换了开发基板。游戏的画面与系列之前的风格截然不同，所有角色均经过了重新绘制，确实做出了令人惊艳的效果。但相对的出场人数也大幅减少，很多人气角色也被无情删除，经典角色八神庵的动作被改得面目全非。系统方面游戏增加了名为致命打击的OC式连续技，此外吹飞攻击、相杀等设定也有了变化。家用机版除了增加练习模式、生存模式这些传统项目之外，还增加了伊莉莎白和麦卓这两名女性角色。但对于一款天生就有缺陷的作品来说，这点新要素还不够。网战也令人失望。

玩过□ 通关□

星夜2009年度十佳游戏

- 使命召唤 现代战争2
- 最终幻想XIII
- 未知海域2 纵横贼道
- 杀戮地带2
- 生化危机5
- 横行霸道 唐人街战争
- 街头霸王IV
- 灵魂能力 毁灭宿命
- 星之海洋4
- GT赛车PSP

※排名不分先后。

年度感言 2009年对于个人而言是意义非凡的一年，完成了3件人生大事。虽然这个忙碌的一年里游戏时间有所减少，但从游戏身上得到的享受却比往年更多。“全面进化”是2009年的主题，欧美有《现代战争2》、《未知海域2》将画面提升到新的高度，日本有《最终幻想XIII》唤醒日式游戏的次世代雄风。至于个人感触最深的，还是《现代战争2》。随着年龄的增长我们已经很难像小时候那样因为一个游戏而激动得热血沸腾，但《现代战争2》只需要几分钟就可以让经历无数大作洗礼的老玩家兴奋得头皮发麻。《未知海域2》则是美丽的艺术品，光是在一旁欣赏就是一种享受。2010年，我期待再一次的进化洗礼。

八月 AUGUST

8月1日 德国亚马逊网站出现了超薄版PS3的商品页面，预示其上市日期临近。

8月1日 《怪物猎人3 tri》发售，以首周52万，预订量100万的成绩创造了日本Wii第三方游戏的最高销售记录。不过同时也出现了该作销量低于预期导致巨幅贬值的报道。

8月12日 《生化尖兵》开发商GRIN在苦苦支撑两个月后宣布破产，该公司内部人士透露其破产的原因是多家发行商未向他们支付游戏开发费。

8月19日 SCEE在德国科隆GamesCom游戏展中正式公开了超薄版PS3，同日SCE各地分公司陆续召开发布会，宣布了各地的超薄PS3发售计划。多数地区的超薄PS3比起普通型号都有25%的价格降幅。

8月19日 微软的GamesCom新闻发布会完全成为《神鬼寓言III》专场发布会，确认该作将于2010年末发售，并暗示了支持“初生计划”的可能性。

8月19日 欧洲最大的游戏展会GamesCom开张，本次展会盛况空前，《GT赛车5》、《最终幻想XIV》等巨作首次提供了试玩版。

8月20日 NBGI于GamesCom展会期间宣布与冈本吉起的“游戏共和国”合作，将代理其开发的两款新作：《魔神之地》与《泰坦之战》。

8月20日 Capcom宣布《战国BASARA 3》将采用较为罕见的PS3/Wii跨平台方式，预定2010年发售。

8月27日 为了迎战来势汹汹的超薄版PS3，微软宣布精英版X360即日起降价100美元。原299美元的豪华版X360降价50美元清仓销售，售完即止，今后不再供应。

8月31日 迪士尼宣布以40亿美元收购美国老牌漫画公司Marvel，Marvel对游戏公司的角色授权也会受到这起并购案的影响。

巴哈姆特之血 | Square Enix | 8月6日 | ★★★☆☆

NDS

ブラッド オブ バハムート			动作角色扮演
1～4人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：21
5800日元	无对应周边		文：晴天

游戏的画面风格充满了古典韵味，玩家需要从七名背负宿命的战士中选择其一加入到讨伐巨兽的战斗中，最终成功阻止它们灭绝人类的阴谋。游戏的主线流程以任务制的方式进行，玩家需要合理利用不同主人公的攻击特点和技能，先在场景中消灭杂兵清除道路，接着在面对大于自己数倍的巨兽时，引诱其发动攻击并暴露出弱点，最后利用其攻击的硬直时间向特定部位猛攻，直到获得胜利。由于巨兽的体型巨大，要攻击到不同的部位往往需要攀爬到巨兽的身体上，对玩家的操作提出了较高的要求，而成功破坏不同的部位会在过关结算中获得不同的掉落素材，用于升级或强化自己的装备。

玩过□ 通关□

索尼克历代记 来自暗次元的侵略者 | SEGA | 8月6日 | ★★★☆☆

NDS

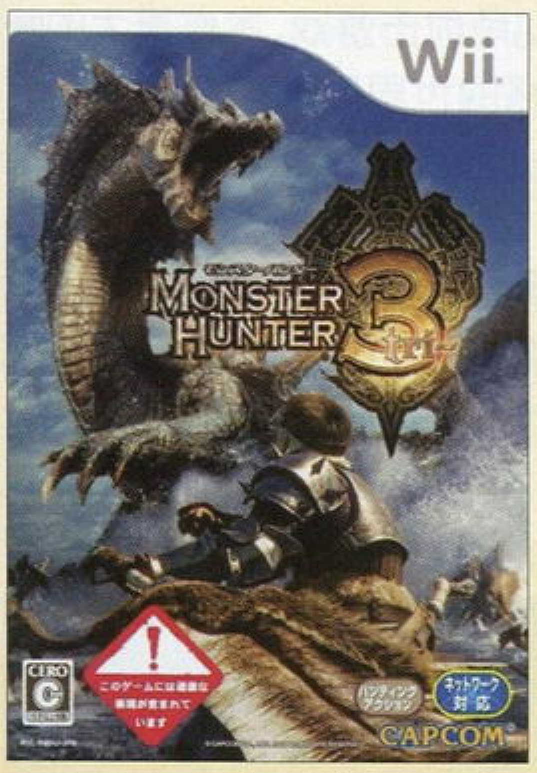
ソニッククロニクル 暗次元からの侵略者			角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：21
5040日元	无对应周边		文：脆薯条

这款游戏可是由著名RPG游戏开发商Bio Ware制作的，而且本作中追加了很多新人物，各类分支任务很多，收集要素也让人满意。玩家要做的就是组成一个索尼克军团，然后运用角色的各种能力在迷宫中前进，战斗时还可以使用连续技攻击敌人，并且每一个角色都会有自身独有的一个特殊技，当敌人逃跑时还可以进入“追击模式”，要是抓到敌人的话可以继续战斗。游戏主要分为两个部分，第一个部分主要在索尼克的世界，玩家们要收集同伴，而第二个部分则在暗世界中进行，此时难度也会慢慢加大，敌人很会逃跑，所以一定要活用“追击模式”，强烈推荐给索尼克的FANS们。

玩过□ 通关□

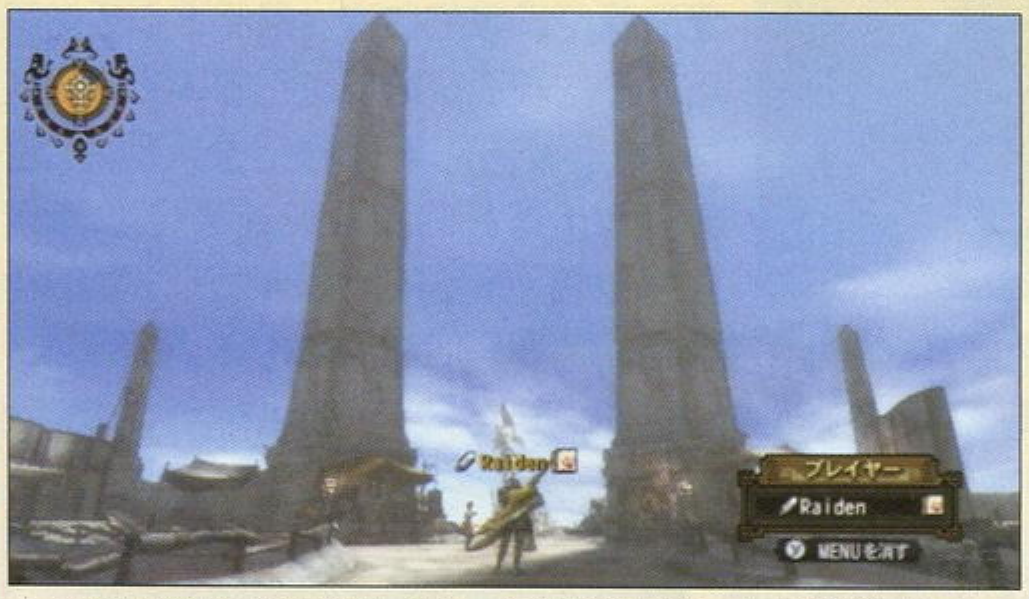
怪物猎人3 tri

怪物猎人3 tri	Capcom	8月1日	★★★★★
Wii	モンスターハンター 3（トライ）		动作
1～2人	对应玩家年龄：15 岁以上	日版	UCG 评分：29
6800 日元	无对应周边		文：雷电



本作大胆舍弃系列积累下来的怪物和武器，只留下了片手剑、大剑、长枪、锤子、太刀和弩，并加入了斩击斧这种全新的武器，BOSS 级怪物方面只保留了雌雄火龙和角龙，其他的十几个 BOSS 都是全新设计的，而且怪物设定更加凶猛残暴，与以往的样子有明显区别。每种武器都相对系列前作加入了新的攻击动作，而且节奏更快，攻击更流畅，比如长枪的防御反击、太刀的左右侧跳斩、锤子很多攻击后都可直接蓄力、弩由三个部件组合而成并且分为轻中重三种……这些变化都要求猎人大大革新以前的攻击意识，更积极地进攻，从而加快战斗节奏，爽快感也自然而然增加。怪物的动作也更快更猛，攻击频率和强度都有很大提升，加上都是新怪物，很容易让猎人措手不及，不过新加入的怪物耐力设定又非常有趣地改变了这个局面，在经过一阵激烈的战斗后，犹如困兽斗一般，怪物会因为耐力消耗过多而变的行动缓慢，这种持久战的真实状况比以前只分为普通、愤怒和濒死三个状态要有趣得多，战术也更加多变。

线上模式是本作不可忽略的部分，只有“上街”才能接到上位任务并讨伐村任务没有的强力 BOSS，和世界各地的猎人联机会让你的猎人生活无限扩张，共同狩猎时惺惺相惜的友情是只有真正喜爱本作的猎人才能拥有的美好记忆。



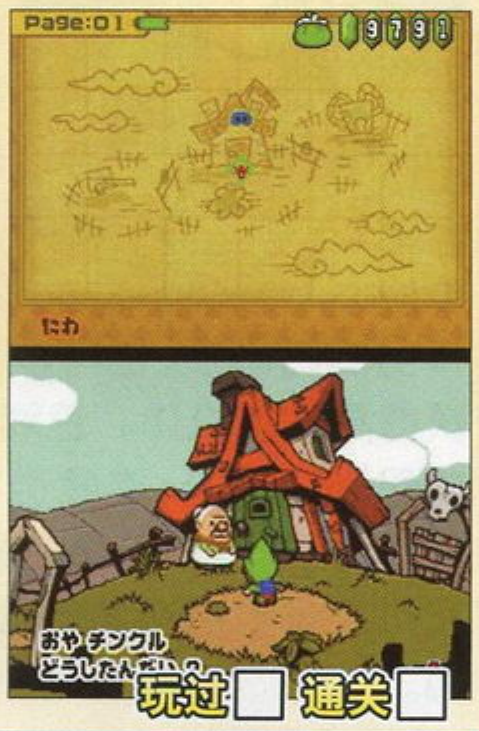
▲从这扇门进入广阔的猎人世界，等待你的是数百小时的狩猎生活。

玩过□ 通关□

庭格尔的恋爱气球之旅

庭格尔的恋爱气球之旅	Nintendo	8月6日	★★★☆☆
NDS	いろづきチンクルの恋のバルーントリップ		文字冒险
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：–
4800 日元	无对应周边		文：脆薯条

这是庭格尔大叔第二次单独在 NDS 游戏上登场，本次这个猥琐大叔将展开一段独特的恋爱气球之旅。35 岁仍然单身的庭格尔在某天内突然看见一个电视广告，据说只要读过这本书的话，就一定能受到女孩子的欢迎，当然对于迫不及待想找女朋友的他而言，这本书很快就弄到手了，不过大叔的女朋友却没等来，反而被卷入书本的世界中。游戏是按照一页一页的方式进行，而“气球”是用来返回之前的书页世界，在之前的页面中行动会影响到现在的世界，可谓是一个独特的设定。游戏中搞笑的事情很多，而且解谜要素丰富，通过不断地给女孩子们送礼物，才能慢慢地和她们搭讪。



玩过□ 通关□

真名法典II

真名法典II	NBGI	8月6日	★★★★☆
X360	マグナカルタ2		角色扮演
1人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：26
7800 日元	无对应周边		文：九兵卫

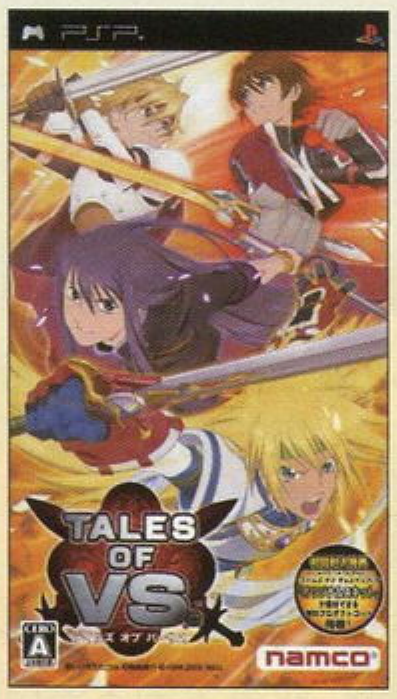
虽然韩式网游近年来风头一直很盛，但限于电视游戏领域给我们留下深刻印象的作品却屈指可数，《真名法典》便是其中之一。作为日本微软在 2009 年暑期力推的重头角色扮演游戏，系列正统续作《真名法典 II》依然由金亨泰负责绘制人设，此外为了迎合日本市场，本作还请到了平野绫、川澄绫子、钉宫理惠、福山润等大牌声优为游戏中的主角配音。在世界观方面，《真名法典 II》基本继承了前作，尽管主线流程不算太长，但穿插在世界各地的支线任务弥补了这方面的不足。贴心的是，作为游戏中惟一的隐藏兼支线要素，本作的分支任务安排得极为巧妙，并不需要玩家浪费时间去反复刷怪或者练级。另外，游戏的战斗部分引用的是名为“卦”的系统，配合武器的强化以及场景的影响，玩家的打法也会多种多样。而气力槽的设定看似很难上手，但只要积极切换角色进行连携，玩家便能体验到其中乐趣所在。对于重视内在感受的日式玩家来说，《真名法典 II》以出色的画面效果和爽快的战斗对次世代的角色扮演游戏进行了全新的诠释。除了本篇，游戏在发售后还在 Xbox LIVE 上陆续公布了下载内容更新，补充了一些主线故事之外的趣味短篇剧情，对角色以及声优感兴趣的玩家值得去体验一番。

▲连携攻击的堪称本作战斗系统中化腐朽为神奇的设定。

玩过□ 通关□

对决传说

对决传说	NBGI	8月6日	★★★☆☆
PSP	テイルズ オブ バーサス		动作
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：24
4800 日元	无对应周边		文：九兵卫



本作是 2009 年 PSP 平台惟一一部《传说》，虽然不是正统新作，但游戏所收录的从最早的《幻想传说》一直到《薄暮传说》总共多达 35 名经典人气角色依然对 FANS 是个不小的吸引力。游戏以 4 人乱斗为主要进行方式，包含一个完整的世界树对战模式甚至还有迷你游戏。由于成长与技能系统和系列其他作品如出一辙，战斗的方式也融合了之前各部作品的优点，所以老玩家在体验本作时能够轻松上手，所有角色完成该模式需要 30 小时左右，总体而言还是相当厚道的。凭借掌机平台的优势，本作的联机部分也做得极为丰富，与人同乐才能将本作“对决”这一主题体现得淋漓精致。

玩过□ 通关□

SD高达G世纪 战争 | NBGI | 8月6日 | ★★★★☆

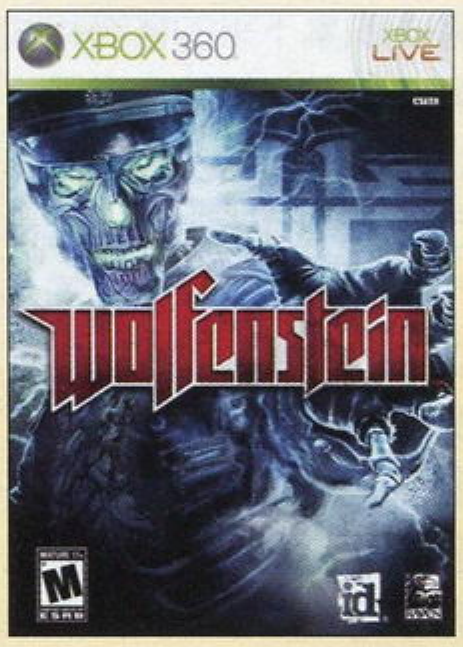
多机种	SD ガンダム ジージェネレーション ウォーズ		策略
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：22
6980 日元	对应机种为 Wii 及 PS2		文：炎骑士

作为系列的最新一作，这一次游戏采用了鲜有的跨平台发售方式。新游戏在选材上并没有延续前作那样仅收录“宇宙世纪”系作品的做法，而是回归了《G 世纪 F》的断代合集形式，并且将收录的作品按照推出的年代顺序划分为三个独立的篇章。本作在系统方面作出的调整同样值得关注：除了继承前作系统精髓并进一步优化之外，还针对新手玩家引入了全新的“机体交换”概念。这意味着，对于不熟悉高达作品的门外汉，也可以比较容易地获得高性能机体。游戏的爽快感因此得到了提升，难度也相对有所下降。对于购买 Wii 版的玩家来说，游戏对经典手柄的支持也显得非常贴心。

玩过□ 通关□

德军总部 | Activision | 8月18日 | ★★★★☆

多机种	Wolfenstein		主视角射击
1人	对应玩家年龄：17 岁以上	美版	UCG 评分：21
49.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：脆薯条

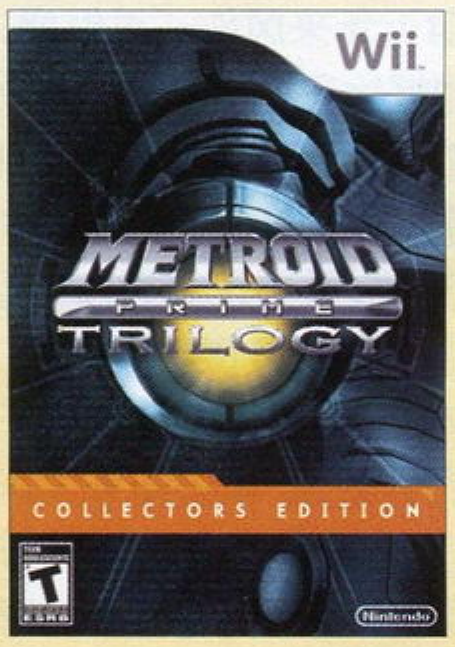


作为一款主视角射击游戏，本作最大的特色就是将科幻风格的世界融入了二战背景之中。玩家将扮演一位拥有超能力的特工深入德军内部，了解德军“黑日”计划的整个安排并且阻止它。游戏的手感非常不错，但初期跑动起来的感觉有些晕，需要适应一段时间，而且游戏中的各类武器都可以在黑市进行改造，改造后的能力非常强大，在黑市还能购买到各种各样的道具。解谜部分需要依靠特殊能力才能通过，而且“尸幕”世界下的敌人会异常变态，许多恶魔都需要利用“无敌”或“减缓时间流逝”的技能将其消灭，而 BOSS 战则要灵活地查找 BOSS 身上的弱点。总的来说值得推荐。

玩过□ 通关□

银河战士Prime 三部曲 | Nintendo | 8月24日 | ★★★★☆

Wii	Metroid Prime Trilogy		主视角射击
1人	对应玩家年龄：13 岁以上	美版	UCG 评分：–
49.99 美元	无对应周边		文：炎骑士

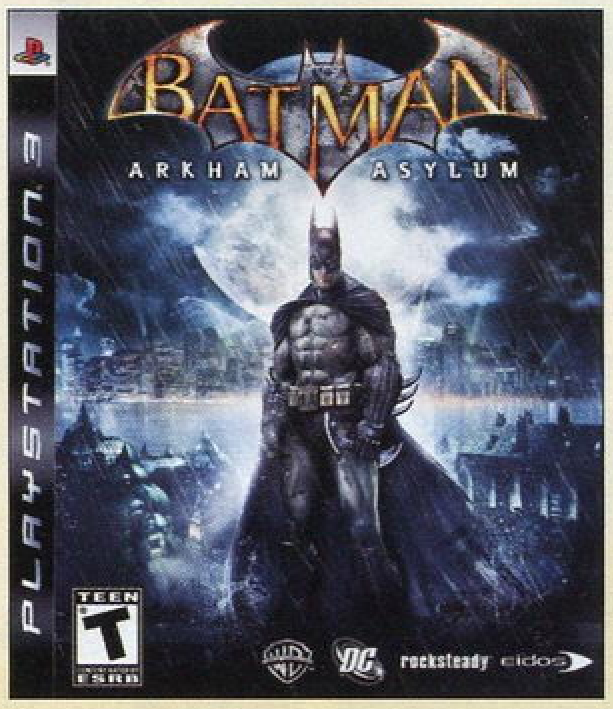


对于系列的铁杆支持者来说，这是一款非常超值的收藏品。因为除了针对 Wii 平台开发的《堕落》之外，这款游戏中还收录了 NGC 平台上的系列初代以及后续的《回声》。并且，两款早期作品的画面也因硬件性能的提升进行了优化，显示比例也改为了 16 : 9。至于操作方式，更是向《堕落》看齐，修改为体感操作的方式。当然，这款合集的优点并不仅限于此。为了能够让三款作品衔接得更加紧密，合集中的前两作也加入了三代中的勋章元素。玩家除了可以通过完成任务来取得勋章之外，也可以通过 wifi 联机与朋友进行交换。游戏数据还可以与主机内的 Mii 进行联动。

玩过□ 通关□

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 | Eidos | 8月25日 | ★★★★★

多机种	Batman: Arkham Asylum		动作
1人	对应玩家年龄：13 岁以上	美版	UCG 评分：27
59.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：Gouki



游戏的开发商 Rocksteady 曾开发过颇受好评的 PS2 版主视点射击游戏《混乱都市》，显示出其驾驭原创游戏的能力。而取材于同名漫画的本作无疑是 Rocksteady 再次证明自己的最好机会，因为此前的动漫改编游戏向来都无法赢得玩家的口碑。最终本作凭借其超一流的表现获得玩家和媒体的广泛认可，更是被吉尼斯世界纪录认证为“世界上评价最高的超级英雄游戏”。本作很好地将《蝙蝠侠》那种黑暗混乱的世界观还原于游戏当中，整体的用色风格则与电影版的《蝙蝠侠 黑暗骑士》保持一致。在展现蝙蝠侠个人能力方面，也有别于其他超级英雄游戏，无论是与敌人的近身搏斗还是与敌人玩“躲猫猫”，又或者是使用高科技武器打击敌人，都设计得相当到位。拳拳到肉的打击感，在强调硬派的美版游戏中也算是数一数二的。剧情方面，漫画迷们熟悉的几乎所有大小坏蛋都以不同的方式在游戏中出场或者献声。游戏还设计了许多桥段来让蝙蝠侠和他的敌人们再现漫画或者电影中的名场面名台词，庞大的角色资料库需要玩家在游戏中探索和收集。除了游戏正篇之外，游戏还为没过完瘾的玩家准备了数量众多的特殊任务——可以说，玩家们对这款游戏最大的不满仅仅只是：为什么蝙蝠侠的隐藏服装看起来和普通版没什么两样？

▲蝙蝠侠最大的敌人小丑当然也在游戏中出尽风头。

玩过□ 通关□

超级机器人学园 | NBGI | 8月27日 | ★★☆☆☆

NDS	スパロボ学园		策略角色扮演
1～2人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：19
5800 日元	无对应周边		文：纱迦

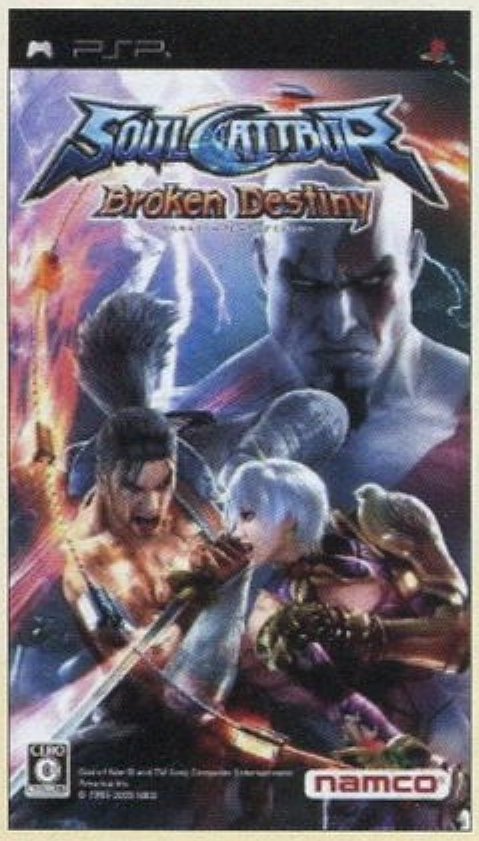
本作虽为《机战》衍生作品，但游戏玩法和过去完全不同，变成以联机对战为主。事实上游戏的系统来自于《机战 XO》里的网络对战模式《超级机器人对战》。平心而论该系统还是相当有深度的，游戏中没有超强和超弱的组合，平时不起眼的二三线机体在适当的战术作用下，也能翻身打败主角机和 BOSS 机。不过由于 NDS 的联网功能终究比不过 X360，因此以对战为主打不够吸引人。尽管游戏是有主线剧情的，但无论是整个世界观还是驹都英二的人设都与过去格格不入，实在很难让人提起兴趣。而且游戏中出现的战斗动画均来自于之前的 NDS 诸作，新鲜感和诚意同样欠奉。

玩过□ 通关□

灵魂能力 毁灭宿命

NBGI	8月27日	★★★★★

PSP
ソウルキャリバー Broken Destiny | 格斗
1～2人 | 对应玩家年龄：15岁以上 | 日版 | UCG评分：26
5980日元 | 无对应周边 | 文：纱迦



继《铁拳》之后，NBGI另一看家格斗大作也移植到PSP上。NBGI出色的移植力再次得到了验证，本作是以一年前次世代平台上的4代为基础移植的，尽管机能相去甚远，但是画面在PSP平台上绝对称得上是顶尖水平。

游戏虽以4代为基础，但并不是简单移植。游戏没有故事模式，只有一个似是而非的THE GAUNTLET模式，这也是游戏最受人诟病的地方。THE GAUNTLET模式是一个全新的模式，有一定剧情，剧情接续4代，但明显以搞笑为主，不算正史。实际内容则是丰富到极点的教学模式，在里面可以学到各角色的配招和应对方案，非常实用。

游戏的系统来自4代但并非照搬，和4代的最新版本相比，游戏对于固有角色的招式修改很大，令角色平衡性进一步完善。考虑到掌机的特点，游戏对出招进行了一些优化，高难度连续技的输入要求有所降低。游戏还新增了两名角色，其中之一便是来自《战神》的奎托斯。不过相对地也删掉了4代里的《星球大战》角色和名画师设计角色。

本作还支持各种联机方式，在对战方面没有缺憾。自创角色系统也依然健在，而且又有进化，这回可以随意调整附件的大小和位置。不过这也改变不了本作缺乏适合单人游玩的趣味性模式的事实。

▲奎托斯的招式基本上都来自于原作，甚至包括还未发售的3代里的招式。

玩过□ 通关□

天诛3 携带版

FromSoftware	8月27日	★★★☆☆

PSP
忍者活劇 天诛 参 ポータブル | 动作
1人 | 对应玩家年龄：15岁以上 | 日版 | UCG评分：19
3800日元 | 无对应周边 | 文：炎骑士

本作是FromSoftware公司面向PSP移植计划的其中一环。这些游戏的移植并不是单纯意义上的平台转换，而均是有新要素加入的“诚意之举”。尽管游戏的画面有一定程度的缩水，但却经过了仔细调整，没有直接从4：3直接拉成16：9，显得非常厚道。由于是以Xbox平台上的《回归之章》为蓝本，所以PSP版中很自然地加入了当年Xbox版中的追加内容。原作中擅长空手肉搏的铁舟在PSP版中可以直接选用，这一作法显然是意在讨好系列老玩家。另外，Xbox版中增加的田所勘兵卫、弓削丞之助及田所三冬这三名角色也均在PSP版中登场。

玩过□ 通关□

梦幻俱乐部

D3 Publisher	8月27日	★★★☆☆

X360
ドリームクラブ | 文字冒险
1人 | 对应玩家年龄：15岁以上 | 日版 | UCG评分：20
6800日元 | 无对应周边 | 文：纱迦

有着“夜店大师”之称的本作，曾经被很多人视为《偶像大师》的接班人。平心而论两作确实有共通之处，那就是都是以美丽的女孩子载歌载舞为最大卖点。但实际上本作是一个标准的文字冒险游戏，这与《偶像大师》有着天壤之别。

游戏中玩家要扮演一名纯情男子，平时利用打工来赚取资金，在周末光临梦幻俱乐部，通过点酒、玩迷你游戏来拉近和女孩们的关系。游戏中虽然有好感度设定，但实际上要想达成最佳结局，还得触发关键对话、获得关键道具。游戏的读盘时间非常慢，而且采用了自动存档，并只有一个档，因此自行尝试的话非常麻烦。与女孩子好感度高之后，可以要求她们为你献唱，献唱时可以玩迷你游戏，而且支持网络对战，但这种玩法几乎没有对抗性可言。

尽管游戏的缺点非常明显，但其特点也是非常鲜明的。游戏明显走的是性感路线，这点从人设就能看出来。而游戏中的服装、对话、剧情等都颇具挑逗性，因此也吸引了不少醉翁之意不在酒的人。因此推荐玩家年龄被定为15岁以上。

本作同样强调下载内容，目前仍在不断更新新的下载。下载内容多种多样，以服装和歌曲为主，完全和《偶像大师》走的是同一路线。没有足够的爱和金钱支持，要想成为“夜店大师”是不可能的。

▲把女孩子灌醉后看她们的醉态是游戏的一大魅力。

玩过□ 通关□

晴天2009年度十佳游戏

- 勇者斗恶龙IX
- 萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士
- 苏醒神光
- 三重宇宙
- 如龙3
- 召唤之夜X 泪之皇冠
- 七龙战记
- 勇者30
- 真·女神转生 奇幻之旅
- 梦幻之星 携带版2

※排名按喜好度由高到低为序。

年度感言 今年应该算是晴天在掌机上耗费时间最多的一年（和其他小编相比-_-b），单是《勇者斗恶龙IX》一款游戏就付出了近500小时的时间，估计能够打破这个记录的也只有可能是即将发售的《世界树迷宫III 星海的来访者》了（笑）。另外受其他小编的影响，下半年晴天其实也利用空闲时间尝试了诸如《如龙3》、《恶魔之魂》等硬派的游戏，前者在街上揍小混混和挑战迷你游戏不知不觉就会让人融入到游戏中的世界，后者则属于“磨练意志力”的典型，以菜鸟级别打过第一大关在其他小编看来应该也算是一件不可思议的事情了吧！

九月 SEPTEMBER

9月1日 超薄版PS3于世界各地陆续上市，香港为全球首站。

9月2日 日本微软召开“X360媒体简报会2009”，宣布日版X360精英版从9月10日开始售价降低到29800日元。

9月2日 SCEA宣布推出定价199.99美元的《GT赛车 PSP》超值PSP-3000套装。

9月4日 索尼于柏林的IFA消费电子展中宣布，2010年索尼的主题是“3D”，PS3将通过固件更新实现立体游戏画面。同日索尼公布了集团新口号“make.believe”。

9月8日 PS3版《最终幻想ＸⅢ》制作完成发布会盛大召开，终于确定发售日为12月17日。

9月14日 陆续有来自多家零售商的消息显示，Wii将从10月份开始降价50美元。

9月15日 Square Enix宣布原X360独占大作《星之海洋4》将移植到PS3，预定2010年2月4日发售。至此微软在日本的RPG攻势完全败退。

9月15日 微软互动娱乐部战略及商业发展副总裁Shane Kim宣布退休，官方公布的理由是Kim本人希望多一点时间陪伴家人。

9月16日 欧洲游戏零售商认为PSP go完全以网络发行的方式销售游戏会损害零售商的利益，因此多家知名零售商宣布抵制PSP go。

9月17日 微软再度为其“初生计划”招聘软件开发人员，并表示将建立专门的游戏工作室。

9月22日 美国多家零售商开展X360精英版现金返还活动，在指定时间内购买X360精英版并登记申请即可获得50美元现金返还。

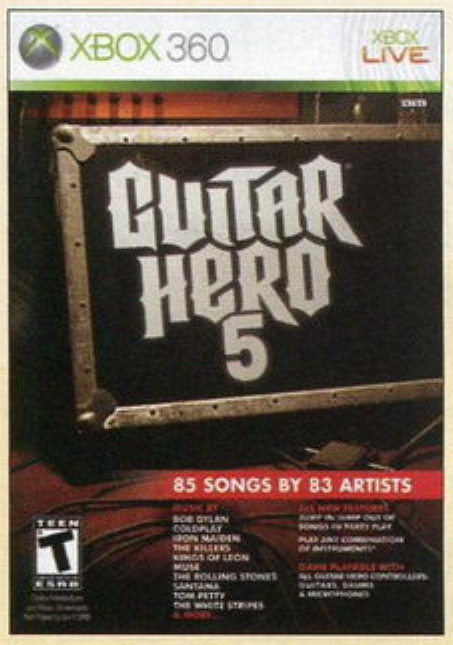
9月23日 2009东京游戏展开幕，SCE社长平井一夫发表基调演讲，当日下午SCEJ召开新闻发布会，公布了PS3体感控制器的《生化危机5 导演剪辑版》、《小小大星球》体感控制版。同时还宣布PSP-3000降价3000日元，《GT赛车5》预定2010年3月发售。

9月24日 眼看着PS3销量超越Wii，任天堂终于参入价格战，Wii发售三年来首次降价20%。

9月29日 Square Enix社长和田洋一宣布《最终幻想ＸⅢ》的目标销量为600万套。

吉他英雄5

吉他英雄5	Activision Blizzard		9月1日	★★★☆☆
多机种	Guitar Hero 5			音乐
	1～4人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：21
	59.99美元	对应机种为Wii、PS2、PS3及X360，对应周边为吉他、鼓、麦克风控制器		文：雷电

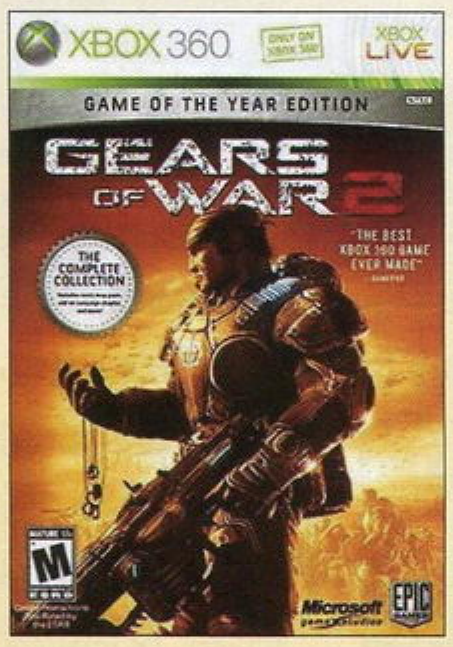


本作继承了上一作《吉他英雄 世界巡演》的优点，将乐队多人同乐的游戏方式继续发扬，主唱、吉他手、贝斯手和鼓手的四人黄金组合依然是游戏的主打模式，除此之外还加入了任意乐器种类组合的游戏方式。一开始就可以选所有歌的设定非常体贴，游戏开始前会自动进入全新的派对游戏模式，玩家可以在这里随意进入或退出游戏，这非常适合家庭游戏，让水平一般或者不太会玩的成员能轻松加入游戏中，也不会因水平差异而打断游戏。游戏本身实际进化不大，核心的游戏元素还和系列前作相似，85首歌的列表包含了滚石乐队、鲍勃·迪伦、桑塔纳甚至迈克尔·杰克逊的歌。

玩过□ 通关□

战争机器2 年度版

战争机器2 年度版	Microsoft		9月2日	★★★☆☆
X360	Gears of War 2: Game of the Year Edition			动作射击
	1～2人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：-
	39.99美元	无对应周边		文：多边形



为了让这个“再捞一笔”的廉价版显得不那么廉价，Epic Games还算是颇有诚意地将当初正式版制作过程中“忍痛”删除的一个关卡放在了这个年度版里。不过你如果只是为了这个关卡去再买一次游戏的话，那恐怕会让你大失所望。实际上本作最大的意义在于包括新老对战地图在内的全部19张对战地图，这可以让你省下一大笔购买地图包的微软点数——当然，前提是你之前没有买过这些地图，否则你可能会跳起来骂了。作为X360乃至整个业界都罕有敌手的动作射击游戏，本作还是有着一定的收藏价值，尤其是在增加了这么多附加内容后，更让人觉得物有所值。

玩过□ 通关□

Love Plus

Love Plus	Konami		9月3日	★★★★☆
NDS	Love Plus			文字冒险
	1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：24
	5800日元	无对应周边		文：九兵卫

由Konami推出的经典恋爱游戏“《心跳回忆》系列”相信很多玩家都不陌生，而本作正是由Konami时隔多年后再次推出的一款纯爱作品。本作共有3名女主角，游戏中以3D的形象出现在触摸屏中，玩家需要在提高自身学习以及体育能力的同时，与女生们交流、发短信以及约会，能力值满足条件且好感度达到最高，主角便会收到女生的告白。到此为止，本作与普通的美少女游戏似乎并无大异，但大家别着急，获得告白才刚刚是《Love Plus》的开始。顺利地让女生成为自己的女友后，玩家可以无时间限制地以交往为目的继续游玩下去。借助NDS的触控功能，游戏中可以实现牵手到亲吻等各种恋人之间的动作。而独创的语音识别功能更是让玩家能够通过麦克风和心爱的女生进行简单语言的交流，这无疑令游戏的代入感大增。为了让与女友交往的过程更为真实，游戏还采用了与现实生活同步的真实时间模式，女友会和玩家一起按时起床、按时睡觉，约会也能以真实的时间为准，这样的体验都是同类游戏中前所未有的。《Love Plus》活用了NDS的触控以及麦克风机能，并将掌机的便携性发挥到极致，玩家体验本作的过程就像有一名真正的女友陪伴在自己的身边，虽然是虚拟的。

▲NDS的触摸屏与麦克风为游戏中的女友和玩家之间架起交流的桥梁。

玩过□ 通关□

斯隆与马克贝尔的谜之物语2	Level-5	9月3日	★★★☆☆
NDS スローンとマクヘールの谜の物语 2			文字冒险
1 人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：–
3500 日元	无对应周边		文：晴天

本作是 2009 年 5 月发售的《斯隆与马克贝尔的谜之物语》续作，流程的进行方式是以推理故事为主线，在收集线索和推理的阶段中插入了很多益智的谜题，使过程变得生动而有趣。在收集到足够多的关键词后，玩家需要根据之前获得的情报将各种词语相互之间的逻辑顺序进行组合，同时游戏也提供了场景模拟的图片，无论是精美程度还是数量都比前作有了大幅提升，最大限度地激发玩家的想像力去找出整个事件的真相并指证最后的凶手。而为了满足不同玩家的需求，游戏中也设计了“地下迷宫”、“宝石箱”等多个极富挑战性的迷你游戏，能够将它们全部通过还能开启“最后的挑战状”。

机动战士高达战记U.C.0081	NBGI	9月3日	★★★★☆
PS3 机动战士ガンダム战记 U.C.0081			动作
1 ~ 8 人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：21
7980 日元	无对应周边		文：炎骑士

本作不仅是 NBGI 公司“高达 30 周年纪念”计划中的最重要一环，更是到目前为止所推出的所有高达题材动作游戏中数一数二的优秀作品。游戏延续了 PS2 版前作的写实风格，并且还采用了原创的故事剧本。借助 PS3 强大的机能，游戏在画面素质、系统整理菜单、武器分类选项、角色能力培养以及战术配合等方面都达到了前所未有的新高度，网络联机对战模式的引入更是令游戏的生命力得以进一步延长。作为面向核心玩家的一款游戏，本作中收录了大量“宇宙世纪”系高达作品中的机体，游戏还以 DLC 的方式提供了全新的关卡和大量面向核心玩家的高性能机体下载。

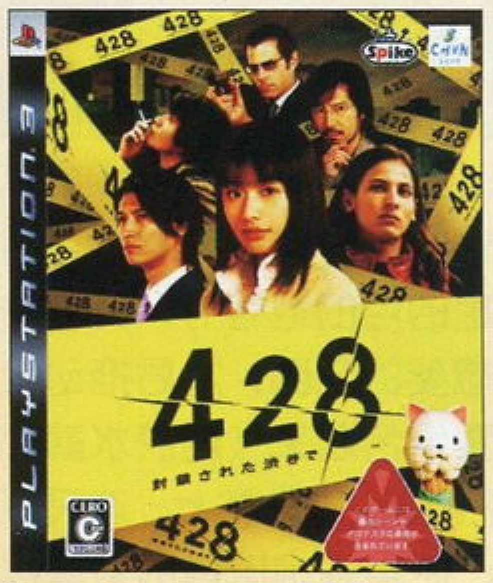
侍道2 携带版	Spike	9月3日	★★★☆☆
PSP 侍道 2 ポータブル			动作
1 ~ 2 人	对应玩家年龄：15 岁以上	日版	UCG 评分：–
3990 日元	对应 Ad-Hoc		文：纱迦

本作是 2003 年 PS2 游戏《侍道 2》的移植版。游戏的特色在于高自由度，同时还有多重结局的设定。故事发生在日本幕末时期，地点是一个名为天原的舞台。在这里有三大势力明争暗斗，玩家扮演一名过路的武士，通过自己的行动来改变天原的命运。游戏的战斗系统颇具深度，同时也有收集武器的要素。PSP 版改善了 PS2 版在读盘方面的问题，同时也修正了 BUG。此外还加入了“武士の挑战状”模式，在该模式中可以用获得的武器不断挑战，让玩家不再有寂寞高手的遗憾。此外本作还支持 Ad-Hoc，可以用自己的角色和朋友对战，共有 12 个形态各异的舞台可以选择。

国王物语	MMV	9月3日	★★★★☆
Wii 王样物语			角色扮演
1 人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：24
6800 日元	无对应周边		文：玛娜

本作是一款充满童趣的游戏，玩家要扮演一名戴上魔法王冠后成为小国王的男孩，利用王冠的神奇力量指挥国民与大臣们进行生产劳动、消灭占山为王的各种怪物、兴建城市，最终将自己的国家从一个小小的村落发展为大陆上最强的王国，而且还要救出被困在世界各地的数名公主。游戏要素超乎想像地丰富，国王通过打败怪物和探索获得金钱，使用金钱兴建新的地区并得到新的职业，在这个过程中还要打败其他各国极具特色的国王，扩张自己的国土，这些国王们造型、性格、战斗方法各异，非常有趣。此外游戏中还有宝石、怪物、料理、场所、歌曲等收集要素，一旦上手便很难停下。

428 被封锁的涩谷	Spike	9月3日	★★★☆☆
多机种 428 ~封锁された涉谷で~			文字冒险
1 人	对应玩家年龄：15 岁以上	日版	UCG 评分：25
6800 日元	对应机种为 PS3 及 PSP		文：胜负师



2008 年 12 月登陆 Wii 平台的《428》曾获得过日本主要游戏媒体的满分评价，2009 年，本作面向高清和便携市场向 PS3、PSP 双平台移植，并根据平台特点，对一些细节进行了改动，隐藏要素同样丰富而古怪。《428》可以说是文字冒险游戏进化至今的终极形态，其主线由五个主角平行展开，故事错综复杂，情节扣人心弦，Chunsoft 作品中引以为傲的“蝴蝶效应”，在本作中发挥到了极致，一个看似微不足道的选择也可能对其他主角造成毁灭性的影响，多达 85 个 BAD END 让人有种探雷般的快感。当然，由于语言原因，本作在国内的受众面较窄。

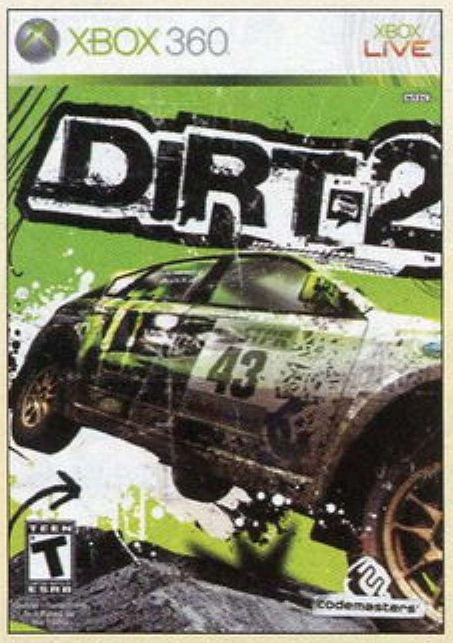
小小大星球 年度版	SCE	9月8日	★★★★★
PS3 LittleBigPlanet：Game Of The Year Edition			动作
1 ~ 4 人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG 评分：–
7980 日元	无对应周边		文：炎骑士

本作可以被视为 2008 年度话题游戏《小小大星球》的总结版本。可爱的麻布仔布偶、由剪纸贴图及各种手工艺饰品风格道具所组成的场景、丰富的收集元素，这些仍然是《年度版》的重要组成部分。新版本与老版本的最大区别在于收录了包括《潜龙谍影》在内的 7 套付费下载套件，另外还有多达 18 个的精选玩家自制关卡。而对于购买老版本的玩家，只能通过逐一付费下载的方式来凑齐这些套件。特别指出的是，购买美版的玩家还可以获得额外的《小小大赛车》的测试帐号兑换码，这款游戏的正式版则要于 2010 才能正式发售。此外，本作仍然存在包含中文语音解说的中英文合版。

尘土飞扬2 | Codemasters | 9月8日 | ★★★★☆

多机种

Dirt 2			竞速
1 人	对应玩家年龄：13 岁以上	美版	UCG 评分：26
59.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：雷电



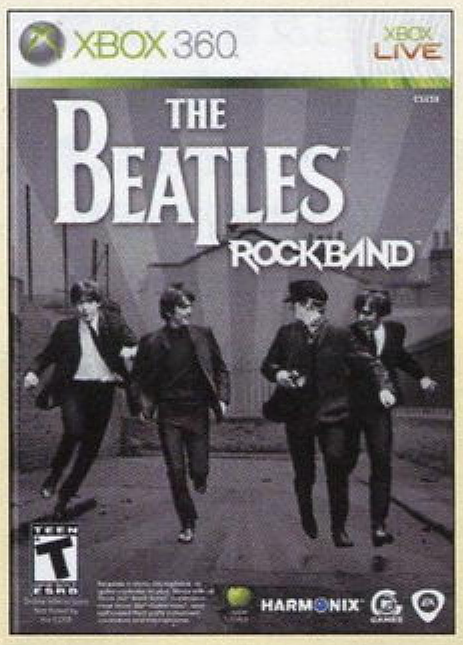
本作再次将越野赛游戏的水平提高了一个档次，强大的引擎描绘出的真实存在的各色地貌令人惊讶，车尾扬起的尘土在空中卷成漂亮的形状，让人热血沸腾。重新调整的手感上手容易，又有深度，玩家要认真面对危险的自然环境中的每一个弯道，甩出漂亮的弧线。本作单人模式中加入了时间倒回功能，玩家可以一次次挑战自己的极限。出现在游戏中的明星车手对赛车迷有极大的吸引力。虽然实际赛道数量不多，但是 9 种不同的比赛规则不会让玩家感到太多重复感。线上模式最大支持 8 人对战，分为有车体碰撞的强对抗性模式和玩家间不会撞车的“纯技术”拉力赛，与真人对战乐趣无穷。

玩过□ 通关□

甲壳虫 摇滚乐队 | MTV Games | 9月9日 | ★★★★☆

多机种

The Beatles: Rock Band			音乐
多人	对应玩家年龄：13 岁以上	美版	UCG 评分：27
49.99 美元	对应机种为 Wii、PS3 及 X360		文：雷电



以世界上最著名的摇滚乐队“甲壳虫”(Beatles) 为主题的“《摇滚乐队》系列”新作。本作的玩法和之前的作品相似，主唱、吉他、贝斯、鼓四种乐队成员组成乐队，演奏甲壳虫乐队的歌曲。本作加入了详细的鼓教学模式，玩家可以从中学习从初级到高级的鼓点打法，仔细学好的话就能直接打真鼓了。甲壳虫乐队优秀的和声在游戏中也极好地体现了出来，玩家可以进行三和声，谱面也被分为不同的声部，可以自由选择自己唱的声部，三人大合唱也没问题。3D 卡通渲染的游戏画面非常漂亮，请著名工作室制作的片头也百看不厌，配合甲壳虫乐队的经典音乐，堪称艺术品。

玩过□ 通关□

口袋妖怪 心之金·魂之银 | Nintendo | 9月12日 | ★★★★☆

NDS

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー			角色扮演
1～2 人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：26
4800 日元	无对应周边		文：晴天

本作是 1999 年 GB 版《口袋妖怪 金·银》的复刻版，在保留原有内容的基础上，特别针对 NDS 的双屏显示追加了更详细的口袋妖怪资料，以及触控操作的游戏方式。游戏附送的“计步器”中允许玩家将已经获得的任意一名口袋妖怪数据传输到其中，之后只要玩家平时带着它移动就会遭遇野外的口袋妖怪或捡到各种道具，最后将联动的数据传输回游戏就能获得以上的物品，使玩家在不经意之间也能体会到收集的乐趣。在平时的移动中，玩家可以设定一名同伴跟随在自己身后，此时可以对它作出各种动作观察它的反应，甚至还有可能捡到地上掉落的物品。新增的收集要素同样是本作的一大看点：玩家可以自由组合“狩猎区域”的地形，或与好友的设计图进行互换，在游戏以外的地图中体验收集口袋妖怪的乐趣；“捕虫大会”会定期在游戏中召开，只要在与对手的口袋妖怪的战斗中获得优异成绩就能赢取大会奖励的物品，鼓励玩家培养出更强大的同伴；“精灵遗迹”中通过击败不明生物获得解谜的提示，最后完成石版的拼图可以获得隐藏的宝藏；系列固有的“道场”也不再是简单的迷宫，各种效果各异的机关都会让玩家在探索时随时保持新鲜感。

◀游戏中的很多迷你游戏都支持两名玩家联机对战。

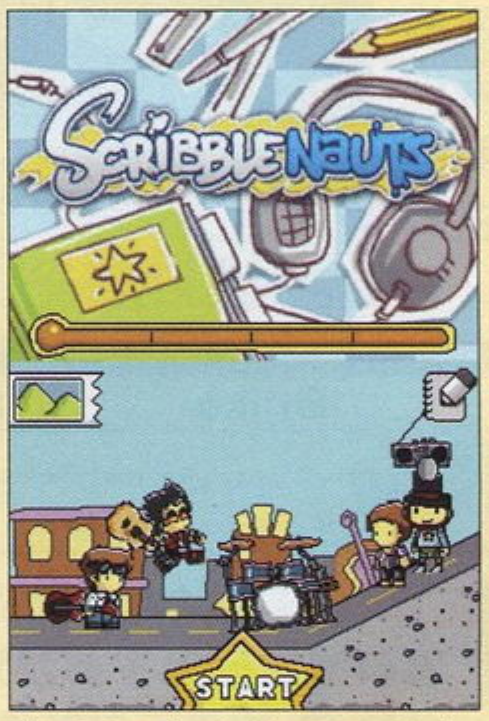
玩过□ 通关□

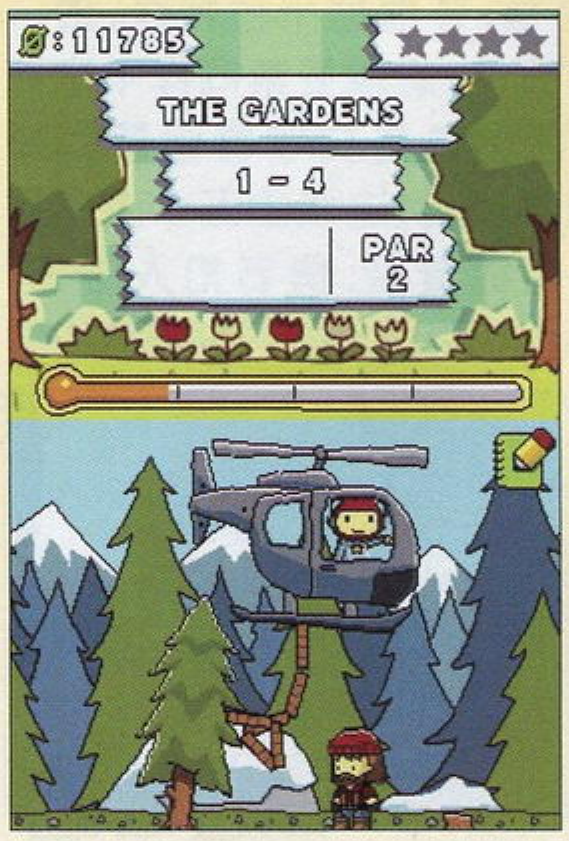
神笔小子 | Warner Bros. | 9月15日 | ★★★☆☆

NDS

Scribblenauts			益智
1 人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG 评分：24
29.99 美元	无对应周边		文：雷电

游戏中玩家控制主角麦克斯韦尔（Maxwell）解开一系列的谜题，游戏的场景总是异常简单，一栋房子，几棵树，一个高一点平台，小河，山崖等，玩家通过使用触控笔写下单词，系统就会根据单词在场景中凭空弄出一个东西来，当然需要是英文单词。基本上所有你能想到的东西游戏都能弄出来，就是这么神奇！当然，那不能是抽象的物体，也不能是现实中的明星、地名之类的专有名词，常规的物品和一些大家都认同的东西都存在，比如老师、同学、自行车、消防车、棒球棍、手枪、冲锋枪、火箭、月亮……如果你稍稍动动脑筋，比如想到“隐身斗篷（Invisible cape）”之类的东西那你就赚了！天马行空是本作的最大特点。游戏拥有超过 200 个谜题，种类也比较丰富，诸如满足大家的愿望，到达指定的目的地等等，开始关卡后先呼出你想要的东西，之后拖动它们到适当的位置组合起来（用胶水就行啦），再做一些工具让主角拿上，消灭坏人，救出公主！使用规定以内的道具数量完成可以取得高评价。这个游戏推荐给英文较好的玩家。如果英文水平不太好也有一个玩法，就是找一本中译英词典放在旁边，想到什么道具就查一下相应的英文单词。





◀呼叫一架直升机（Helicopter）就可以带你飞到场景的任何位置。

玩过□ 通关□

极品飞车 变速

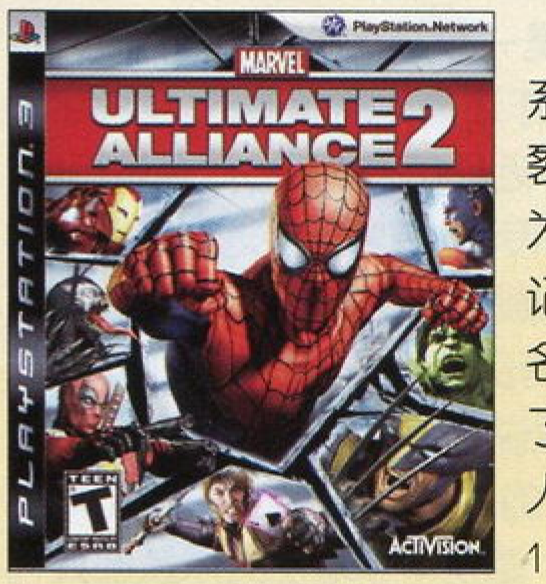
极品飞车 变速	EA	9月15日	★★★★☆
多机种	Need for Speed: Shift		竞速
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG 评分：23
59.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：雷电

本作是老牌竞速游戏《极品飞车》的第 13 作，相比之前两作的低水准，本次算是挽回了一些面子。系列一直努力尝试着各种套路，并能将新鲜元素很好地融入到作品中，虽然各个方面都还有提高的余地，但是成品的整体效果还不错。画面效果优秀，车辆内饰写实，画面的模糊效果使得速度感的表现非常强烈，玩家能从画面上感受到加速时的冲力。驾驶手感已经在很大程度上接近真实系，虽然仍有些生硬，但是上手比较容易，非常适合不过分追求驾驶真实度却很想体验接近真实的飙车快感的玩家。《火爆狂飙》式的加分机制鼓励玩家做出更多惊险刺激的特技，是值得一玩的竞速作品。

玩过□ 通关□

漫画英雄终极联盟2

漫画英雄终极联盟2	Activision Blizzard	9月15日	★★☆☆☆
多机种	Marvel: Ultimate Alliance 2		动作角色扮演
1～4人	对应玩家年龄：13 岁以上	美版	UCG 评分：20
59.99 美元	对应机种为 PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS		文：星夜

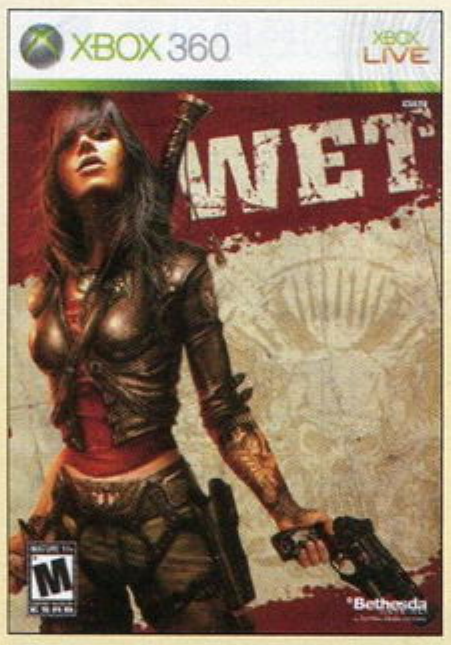


Marvel 公司几年前曾经推出了“内战”系列漫画，讲述 Marvel 英雄联盟之间的分裂，本作就是以该系列漫画为故事背景，并分为两条剧情主线。由于政府出台了“超人登记法案”，超级英雄们分裂成支持英雄身分实名登记与拒绝登记的两大派，他们之间爆发了空前的冲突。在游戏中，玩家带领一个 4 人的漫画英雄团队作战，玩家自己控制其中 1 人，其余 3 人由 AI 或者其他玩家控制，可以选择的角色有 20 多人。不管你选择哪个超级英雄，都有 4 种超能力和多种连续技可用。本作引入了连携技系统，通过打倒敌人积累连携技槽，就可以发动双人连携技，发动时的视觉效果相当华丽。

玩过□ 通关□

湿

湿	Bethesda Softworks	9月15日	★★☆☆☆
多机种	Wet		动作射击
1人	对应玩家年龄：17 岁以上	美版	UCG 评分：19
59.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：雷电



《湿》是一款足够另类的作品，游戏的玩法其实和大部分第三人称动作射击游戏相似，但是实际玩起来却有非常特殊的感受，就像女主角一样个性十足。单单使用普通的射击很难将游戏进行下去，必须不停地使用慢动作特技，让主角在空中翻滚、地面上滑行、从桌子底下钻过、在墙壁上飞奔……在这些动作中射击就会启动慢镜，面对缓慢的敌人，玩家会有一种成为凌驾于所有人之上的超人般快感。旧胶卷效果的特效一定程度掩盖了画面的缺陷（可以关掉），穿插在流程中的 2D 卡通小广告、风格独特的背景音乐、B 级片的暴力剧情都挑战着你的承受能力，这也是此类游戏的奇异乐趣所在。

玩过□ 通关□

偶像大师 深情之星

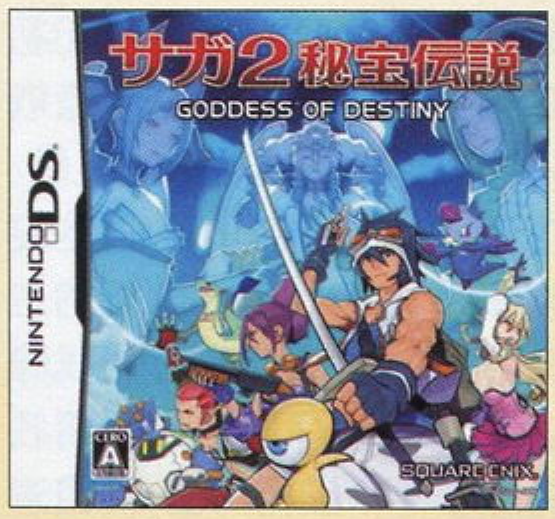
偶像大师 深情之星	NBGI	9月17日	★★☆☆☆
NDS	アイドルマスター ディアリースターズ		模拟育成
1～3人	对应玩家年龄：15 岁以上	日版	UCG 评分：21
4800 日元	无对应周边		文：纱迦

本作是系列在 NDS 上的第一作，由于机能的限制，画面素质有明显缩水，但还是较好地还原了偶像们的歌声和舞蹈，使得游戏具备了起码的素质。游戏中玩家仅能选择 3 名偶像，幸好语音还是相当丰富的，而且有大牌声优演出。不过游戏内容却有了很大变化，玩家在游戏中扮演的是偶像自己，而不是过去的经纪人。相对的游戏更加强调剧情，同时还收录了大量分支，根据玩家在试演会上的选择不同来决定剧情发展方向。而游戏过去的三核心：课程、营业、试演会，在本作中被大幅简化，尤其是试演会，变成纯粹的益智游戏，游戏性荡然无存。基本上将全角色通关就无所事事了。

玩过□ 通关□

沙加2 秘宝传说

沙加2 秘宝传说	Square Enix	9月17日	★★★☆☆
NDS	サガ 2 秘宝传说 ゴッデス オブ デスティニー		角色扮演
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：24
5800 日元	无对应周边		文：晴天



本作是 1990 年 GB 同名作品的重制版，采用焕然一新的 3D 画面来表现游戏独特的世界观。游戏中玩家可以设定主人公以及同伴的种族和职业，主要目的是跟随失踪的父亲寻找隐藏在多个世界中的秘宝，并借此获得能力强化、地图技能等效果。战斗中我方装备的武器都拥有使用次数的限制，必须事先准备足够的物品才能保证持续作战力，而当我方同伴装备“命运之线”使用不同的攻击时会出现连携技能，胜利后系统则会根据玩家使用某些技能的次数提升人物对应的基础能力。另外不同的“命运之线”会影响角色间的关系，并对部分支线事件的触发条件起决定性作用。

玩过□ 通关□

泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜

泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜	Aquaplus	9月17日	★★★☆☆
PS3	ティアーズ・トゥ・ティアラ外传 アヴァロンの谜		策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：15 岁以上	日版	UCG 评分：24
6825 日元	无对应周边		文：脆薯条

作为 PS3 平台上少数的 RPG 游戏来说，虽然是小公司制作，但可以看出厂商的诚意之足。游戏细腻的画面加上精致的 2D 插画是其最大的亮点，无论是人物的 3D 建模还是场景的贴图都还算不错，而 2D 插画则由著名画师甘露树担任。战斗部分难度颇高，尤其是 HARD 难度下异常变态，玩家需要算好每一步，那种步步紧张、运筹帷幄的感觉让人欲罢不能。游戏的系统在保留前作的基础上新增加了“换人系统”，无形间又使游戏的难度上升，而且新角色的加入也满足了玩家的呼声，各种必杀技的效果华丽，追加的 100 层迷宫挑战乐趣无穷，可以说是 PS3 平台上一款难得的战棋游戏。

玩过□ 通关□

薄暮传说 | NBGI | 9月17日 | ★★★★☆

PS3 テイルズ オブ ヴェスペリア | 角色扮演
1～4人 | 对应玩家年龄：12岁以上 | 日版 | UCG评分：26
7800日元 | 无对应周边 | 文：脆薯条

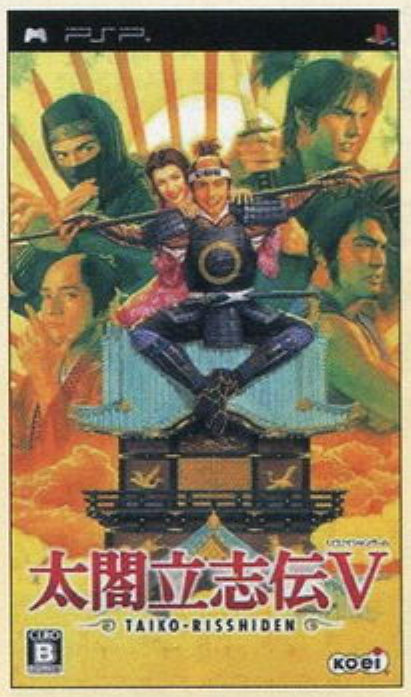
虽说是一款从 X360 强化移植的游戏，不过本作还是非常厚道的，各种新增要素丰富。近几年来《传说》严重量产化，这款《薄暮传说》或多或少地也存在种种问题，首先画面上的劣化比较明显，其次游戏在平衡设计上存在比较大的问题，不过也可以说这款《传说》比较注重爽快感，但这样的后果就导致了各种无赖连段的产生。游戏中新增加的术技都具有倒地效果，所以战斗时经常会接不上招，有些影响节奏。而且 FS 系统只有在高难度下才会突显出实用价值，BA 技引入了一个小秘奥的概念，使得战斗更富观赏价值。原先 X360 中的弗林戏份增多，新角色帕蒂的技、术都非常难用，主要是看运气。追加的隐藏迷宫非常具有挑战性，而且最终 BOSS 的打法很多。游戏中的另外一个小亮点便是对各种术技的强化，比如尤利的“啮烈袭”在 9999 的熟练度下可以强化到 200HIT，而弗林的“凤凰天驱”可以强化出“绯凰绝炎冲”等等，从这些小细节的确可以感受到厂商的诚意。“贯穿正义的 RPG”也很好地表现了本作的主旨，主人公尤利将用自己的方法来维护正义。另外，游戏的 DLC 内容丰富，各种换装称号都很有特色，到目前为止已经出到第三期了，有爱的玩家可千万不能错过哦。

◀隐藏迷宫“望镜的墓所”的难度颇高，最高难度下最终 BOSS 的物理攻击高达 7500，挑战前请做好充分准备。

玩过□ 通关□

太阁立志传Ⅴ | Koei | 9月17日 | ★★★★☆

PSP 太阁立志传Ⅴ | 策略
1～2人 | 对应玩家年龄：12岁以上 | 日版 | UCG评分：－
4800日元 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作移植至 2004 年的同名作品。游戏内容与系列一致，即描写丰臣秀吉是如何从一介贫民奋斗成日本最高统治者的历史，不过游戏中你可以选择的角色并不止丰臣秀吉一人，你可以随意挑选一人在战国乱世里闯荡，而最终目的也不仅限于成为太阁，你还可以以成为天下第一剑豪、医师、茶人、铁匠等职业去努力。游戏收录了 860 名历史人物、350 种道具，实实在在地称得上是一部百科全书，同样也构成了庞大的收集系统。时隔 5 年后登场的 PSP 版追加了新角色、新剧情、新隐藏自定义角色，此外战斗系统也有所改革。再加上掌机的便携性特点，玩精前作的人也值得再试。

玩过□ 通关□

伊苏7 | Falcom | 9月17日 | ★★★★☆

PSP Ys SEVEN | 动作角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：12岁以上 | 日版 | UCG评分：24
5800日元 | 无对应周边 | 文：晴天

游戏的主人公沿用了以往的经典设定，最大的特色是首次引入了“三人组队作战”的概念，玩家需要在平时充分掌握每个角色的进攻特点和攻击属性，这样在面对强力的 BOSS 时适时地切换队友，针对敌人的弱点猛攻，就能达到提高战斗效率的目的。和之前的系列作品一样，游戏中无论是杂兵还是 BOSS 都有自己的攻击套路，通过反复的尝试寻找最佳的破解方法也体现了战斗的策略性，而全由 AI 操作的队友在实战中的表现相当让人满意，并不会出现“拖后腿”的情况，只要熟悉了战斗的操作就能轻松体验到流畅和爽快的战斗，即便是没有任何动作游戏基础的玩家也能乐在其中。

玩过□ 通关□

游戏王5D's 组队力量4 | Konami | 9月17日 | ★★★☆☆

PSP 游☆戏☆王 ファイブディーズ タッグフォース4 | 桌面棋牌
1～2人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG评分：－
4800日元 | 无对应周边 | 文：九兵卫

《游戏王 5D's 组队力量 4》改编自电视动画《游戏王 5D's》，是一款对战型卡片游戏，也是“《组队力量》系列”的第四部作品。游戏不仅仅还原了动画原作的剧情与战斗，还史无前例地收录从系列最早的《STARDAST OVERDRIVE》一直到《5D's DT》中出现的共 4000 张以上的卡片，其中有些还是只在日本以外地区发行的稀有卡片，极大地满足了 FANS 的收集欲望。本作在剧情上也同样包含了众多新要素，虽然没有二周目的设定，但每个主角都有各自的原创故事，只有提升信赖度才能迎来不同的结局。此外，游戏中 2 人 1 组的特殊对战方式也能令不少玩家感到耳目一新。

玩过□ 通关□

蔚蓝永恒 海的呼唤 | Nintendo | 9月17日 | ★★★☆☆

Wii フォーエバーブルー 海の呼び声 | 动作冒险
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG评分：22
5800日元 | 无对应周边 | 文：纱迦

本作实际上是《蔚蓝永恒》的续作。和初代比起来，游戏恢复了原先 PS2 上“《蔚蓝依旧》系列”的众多设定，包括各式各样的装备、生命值设定、具有攻击性的生物等等，这些设定使得玩家更有海底冒险的感觉。游戏的主旨和过去一样，即与海洋生物交流以及寻找隐藏于海底的秘密。不过本作可以探索的海底不再像过去那样局限于一个虚构海国，而且遍及全世界，红海、亚马逊河、北极、南极均可以前往，不同海域的旖旎风光令人心醉。而且游戏吸引前作的教训，加入了大量收集要素，从秘宝、神秘生物到分支事件应有尽有。但是游戏整体难度还是过低，玩家通关后就会意兴阑珊。

玩过□ 通关□

神鬼寓言II 年度版

神鬼寓言II 年度版	Microsoft	9月17日	★★★☆☆
X360	Fable 2: Game Of The Year Edition		动作角色扮演
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG 评分：-
29.99 美元	无对应周边		文：多边形

本次年度版收入了之前在 Xbox LIVE 上提供的两部资料片《预见未来》和《纳特岛》，这让很多不方便在网上下载或者之前没有购买过本作的玩家有了一次获得满足的机会。游戏本身的内容并没有什么调整，不过相比初版还是修整了不少 BUG，可惜的是原本在开发之初承诺的网络交互功能仍然有些残缺不全。作为一款号称“足够体验人生”的游戏，玩家可以在游戏中建立自己的分身，在广阔的阿尔比恩世界中展开冒险。人生的每一步都需要你自己去选择，并以此发展出绝然不同的人生轨迹，任何一个选择都可能影响游戏结局。注意本作可以继承初版的纪录，但是反之则不行。

玩过□ 通关□

忍者龙剑传Σ2

忍者龙剑传Σ2	Koei Tecmo	9月29日	★★★☆☆
PS3	NINJA GAIDEN Σ2		动作
1～2人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG 评分：25
39.99 美元	无对应周边		文：纱迦

本作号称是 2008 年于 X360 上登场的《忍者龙剑传 II》的完全版。《忍者龙剑传 II》是一款极度暴力血腥的动作，游戏中强调终结技的概念，将敌人打断肢后即可施展残虐无比的终结技，而且非常实用。游戏的难度很高，能够使用的武器非常多，非常适合高手挑战自我。

本作在 X360 版的基础上进行全方位进化。首先是增加了 3 名女性角色可用，并为其设计了 3 个全新的关卡，单是这点便已成为大部分玩家的购买理由。此外游戏增加了新 BOSS、新武器，整个流程中的敌人配置经过全新设计，系统方面也经过了重新调整。另外本作在 2009 年末还出过官方中文版。

游戏更开创性地加入了合作模式，该模式允许两名玩家通过 PSN 进行联机合作。而合作模式的关卡都是全新设计的，其中更有 BOSS 云集式的高难度关卡。这对于高手来说也是极大的挑战，称其为当今业界最高难度的游戏毫不为过。

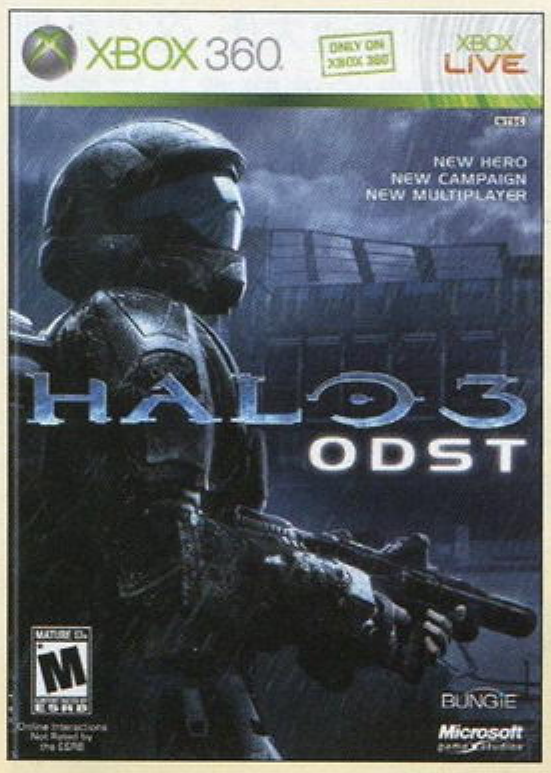
但和 X360 版相比，本作亦有很多方面缩水，令人难以忍受的是同屏人数下降、读盘速度变化。另外游戏重新设计了最高难度，在最高难度下敌人能够轻松秒杀你。另外游戏的奖杯设定并未照搬成就，但新增的奖杯里有不少都比较恶心。总的来说要想完全取代 X360 版是不可能的。

■双人合作时可以施展威力强大的全屏忍法。

玩过□ 通关□

光环3 天降神兵

光环3 天降神兵	Microsoft	9月22日	★★★★☆
X360	Halo 3: ODST		主视角射击
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG 评分：25
59.99 美元	无对应周边		文：多边形



本作突破性地以士官长以外的角色作为主角，以一种全新的视角去阅读“光环”的世界观。游戏采用了多主角并行的方式，以一个名为“菜鸟”的新兵为主，在他的第一次战斗中搜寻其他队友的踪迹为线索，逐渐铺开整个剧情，同时玩家可以通过扮演不同的角色，从中了解到了系列二代与三代之间发生的一些故事。

为了弥补地狱伞兵部队在作战能力和装备上与士官长的差距，游戏在系统上做了一些补正，以免让玩家感觉差异太大而无法进行游戏，例如虽然地狱伞兵需要通过使用急救包才能恢复体力，而且也无法像士官长那样双手持武器，但是为其配备了夜视仪系统和更多的携弹量进行弥补，在战斗中能发挥巨大的作用，总之玩家在玩起来不会觉得太弱就是了。

除了精彩的单机模式外，游戏还准备了名为“枪林弹雨”的全新网战模式。与以往强调对抗的网战所不同的是，本模式强调的是队友之间的协作与配合，玩家们需要互相支持援助，才能抵挡住敌人一波又一波猛烈的攻势。这个模式受到了相当程度的认可，很多玩家都沉迷其中。

▲全新的网战模式让这个系列又找到了新的突破方向。

游戏另一个超值的地方是在第二张光碟中附送了《光环 3》对战模式的最新版本以及所有的对战地图，这让很多游戏的对战狂人更加欣喜若狂。

玩过□ 通关□

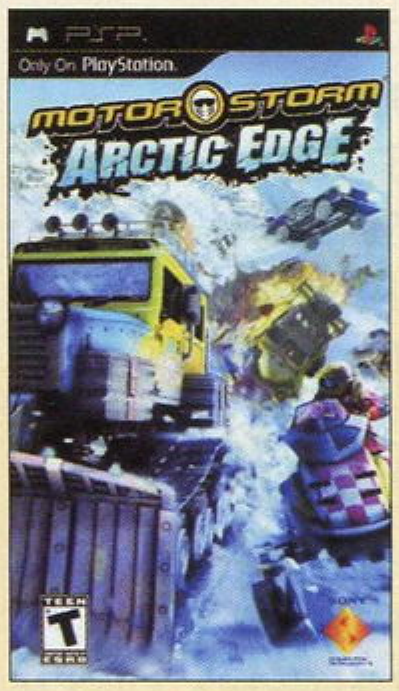
死亡空间 血统

死亡空间 血统	EA	9月29日	★★★☆☆
Wii	Dead Space Extraction		光枪射击
1～2人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG 评分：22
49.99 美元	无对应周边		文：雷电

本作是受到极高评价的动作射击游戏《死亡空间》的光枪射击类型外传作品，沿用了原作的背景设定，讲述前传性质的故事。对于 Wii 主机来说，本作画面表现不错，整体感觉有些暗，但是烘托出了诡异的恐怖气氛，玩家还可以稍微转动镜头。Wii 主机上的光枪射击操作感自然很好，晃动手柄可以挣脱怪物的束缚或在黑暗中点亮荧光棒照明。和原作一样，各种恐怖的变异怪物随时都有可能从黑暗中跳出来吓吓玩家，切断肢体才能更容易消灭它们，也能减缓它们攻击的速度。玩家还可以发出特殊射线减缓怪物的速度，这样就更容易切断它们的肢体。游戏支持双人合作，还有挑战模式可玩。

玩过□ 通关□

机车风暴 极地先锋	SCEA	9月29日	★★★★☆
多机种	MotorStorm: Arctic Edge		竞速
1 人	对应玩家年龄: 13 岁以上	美版	UCG 评分: 25
29.99 美元	对应机种为 PSP、PS2		文: 多边形



作为 PS3 平台最火爆的竞速大作，这个系列一直以极致的画面和令人窒息的速度感让玩家爱不释手，此次转战 PSP 和 PS2 平台，让人有一种“走下坡路”的感觉，让人怀疑是否还能保留系列的精髓，然而游戏实际的表现让所有的怀疑者都闭上了嘴。游戏的舞台转战到冰雪封天的极地赛场，所有的赛道都是度身订做，绝不是“缩水移植”的产物，并增加了大量可在雪地驰骋的专用载具，让比赛更加白热化。游戏的画面在细节上无法与 PS3 版相提并论，但是在速度感与比赛的压迫感上丝毫不逊于前者。游戏的 PS2 版由于画面扩大后有些失真，显得不如 PSP 版来得精致。

玩过□ 通关□

炎骑士2009年度十佳游戏

- 生化危机 5
- 未知海域 2 纵横贼道
- 使命召唤 现代战争 2
- SD高达 G世纪 战争
- 新超级马里奥兄弟 Wii
- 国王物语
- 瑞奇与叮当 未来 时空裂缝
- 机动战士高达战记 U.C.0081
- 小小大星球 携带版
- 猎天使魔女

※排名不分先后。

年度感言 年初的时候，我还在为玩到《生化危机5》感到兴奋，然而还没有几个月的工夫，它的强者地位开始松动了。自己心目中最出色的游戏到底是哪一款？这个问题放在2009年，恐怕每个月的答案都不会一样。总的来说，2009年应该算是我从日式游戏玩家向着美式游戏玩家过渡的一年。像《SD高达G世纪 战争》这一类传统日式游戏，实际上是在个人兴趣和惯性驱使才玩下去的。对《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》产生兴趣实属偶然。本来，我对这个系列并没有什么感情基础，在胜负师的推荐下才开始尝试。谁知竟然一发不可收拾，不知不觉中竟然找到了所有的收集要素，眼看着就要白金了。

十月 OCTOBER

10月8日 业绩出色的Activision Blizzard也加入到业界大裁员的行列，并宣布关闭旧金山的一家工作室。

10月13日 PS3秋季大作《未知海域2》发售，该作成为2009年媒体平均得分最高的游戏。

10月14日 Koei Tecmo召开新闻发布会，宣布强力打造PS3/X360一骑当千式动作游戏《北斗无双》，并提出日本百万销量的惊人目标。当日Koei Tecmo股价暴涨。

10月14日 据传NDS2将会采用Nvidia的Tegra处理器。

10月15日 SCEA正式宣布250GB版PS3将于11月初登陆美国，同时250GB版X360也蓄势待发。

10月19日 日本微软宣布限时推出赠送两款大作的X360超值套装。

10月20日 EA宣布“《极品飞车》系列”全球累计销量已经突破1亿套，是全球第四个销量过亿的游戏系列。

10月23日 微软公布季度财报，虽然集团收入大幅降低，但游戏部门利润额增长了一倍，主要原因是《光环3 天降神兵》创造了1.25亿美元的销售收入。

10月29日 任天堂公开了屏幕尺寸增加到4.2英寸的NDSi LL，这是为老年人准备的型号，其日版发售时间为11月21日，售价2万日元。美版名为NDSi XL，预定2010年春季发售。

10月29日 任天堂公布上半财年财报，销售利润暴跌52%，Wii销量同比减少了将近一半。岩田聪表示错误估计了当前的业界形势，因此将全年利润预期大幅下调700亿日元。

10月29日 Capcom公布财报，上半财年销售额大增68.3%，《失落的星球2》目标销量370万。

10月29日 索尼宣布上半财年亏损632亿日元，营业收入从4.051万亿日元大幅降低到3.261万亿日元。SCE所属的索尼网络化产品与服务部门是索尼巨额亏损的主要原因，上半财年亏损额达588亿日元。

闪电十一人2 威胁的侵略者 火焰-冰雪	Level 5	10月1日	★★★★☆
NDS	イナズマイレブン 2 脅威の侵略者		角色扮演
1 人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG 评分: 24
4980 日元	无对应周边		文: 火云

大受好评足球题材角色扮演游戏的第二部作品，本作的剧情紧接前作，但是雷门中学与元堂守的对手换成了想要侵占地球的穷凶极恶的外星人。本作游戏的舞台更加宽广，玩家可以带领自己的球队征战日本全国，玩家将走访日本各地一边追寻外星球队一边邀请其他足球高手加盟，日本各地的美丽风景将全部展现在玩家面前。游戏的一大特色就是收集同伴，本作为玩家准备了超过 1500 名能力各异的同伴，而且每个同伴的性格极具特色，就连前日本国家队的球员中田英寿也会作为隐藏同伴登场。各种必杀技演出效果比前作更为华丽，而且敌队阵营中的角色还会使用与众不同的必杀技。

玩过□ 通关□

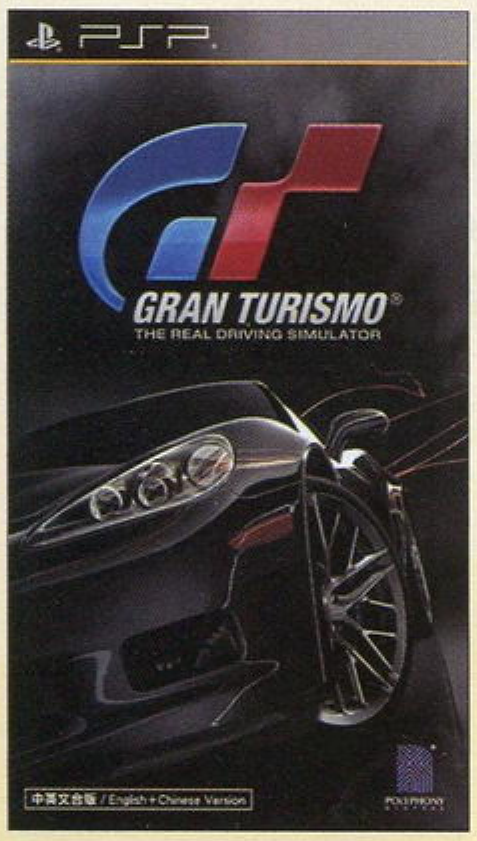
三重宇宙	Idea Factory	10月1日	★★☆☆☆
PS3	トリニティ・ユニバース		角色扮演
1 人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG 评分: 24
6980 日元	无对应周边		文: 晴天

本作最大的卖点就是集合了《维奥拉特的工作室》、《魔界战记》这两款作品中的经典角色，玩家可以选择犬魔王和战女神两条路线来维持宇宙魔界的秩序，通过不断地探索漂浮物收集各种掉落物用于合成装备或道具。战斗中当轮到我方行动时会像动作游戏一样要求玩家根据自己的 AP 来发动不同按键所对应的攻击，满足特定的顺序还能追加连续技，爽快感十足。游戏初期两名主人公能够使用的系统会有所差别，其中犬魔王可以利用敌人掉落的魂魄合成新的怪物，挑战胜利后会获得增加基础能力的强化道具；战女神则使用玛娜结晶合成魔法陨石，并在星系盘上按规律排布获得各种能力加成效果。

玩过□ 通关□

GT赛车 PSP

GT赛车 PSP	SCEA	10月1日	★★★★☆
Gran Turismo			竞速
1人	对应玩家年龄：13岁以上	中国香港版	UCG 评分：24
280 港币	无对应周边		文：雷电



作为系列作品首次登陆掌机的作品，本作包括实存赛道和虚拟赛道在内的 35 条独立赛道，每条都值得玩家细细琢磨其中的奥妙。超过 800 辆车的阵容显得内容充足，每辆赛车都有详细的介绍和历史资料，性能当然各不相同，收集全部的赛车是喜爱车的玩家的最大愿望（当然这也很难实现），游戏的目的就是不停地比赛，获取金钱，购买新的车辆。挑战模式也一如既往地困难，要想拿到全金牌可是要花上不知道多少小时的时间。游戏的菜单简洁，音乐悠扬，这方面的情趣得以保留，可以让玩家自定义背景音乐的做法非常棒。游戏继承了系列的优秀手感，以模拟真实驾驶为目标，因为 PSP 的按键没有力度感应，所以操作方面还是有一些调整，不过并没有因为是掌机就将难度降低，不细细体味《GT 赛车》的驾驶风格就没办法将这款游戏玩好。别想像《山脊赛车》那样舒服地做出漂亮的漂移，你必须减速过弯，规规矩矩地开车。不过游戏最大的遗憾莫过于没有了生涯模式，没有循序渐进获得靓车的快感，大价钱购买的好车也因为没有盛大的比赛而失去了一些光鲜。不过单就模拟驾驶来说，本作还是相当优秀的。还可以与好友对战和分享车辆，将来还能在《GT 赛车 5》中使用自己在本作中拥有的车辆。

▲车体建模很精致，随时随地体验驾驶的乐趣。

玩过□ 通关□

超时空要塞 终极边界

超时空要塞 终极边界	NBGI	10月1日	★★★★☆
マクロス アルティメット フロンティア			动作射击
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：24
4980 日元	无对应周边		文：炎骑士

本作可以被看成是 2008 年推出的《超时空要塞 王牌边界》的全方位增强版，游戏的各个方面都针对前作中出现的问题加以调整和改进。本作最值得称道的一点在于收录了包括具有较高呼声、但前作中却没有收录的《超时空要塞 ZERO》及《超时空要塞 Dynamite 7》等作品。操作方面的进化体现在新增的飞行模式和与之相对应的导弹预警系统，更加倾向于模拟空战游戏的控制方式。前作中的机种划分方式也进行了优化调整，同一机种的不同改进型通过强化部件的形式存在于游戏中，游戏中还加入了强化部件的破损概念。另外，游戏中还加入了反映原作特色的“歌姬”支援系统。

玩过□ 通关□

玛娜传奇2 没落学园与炼金术士们 携带版+

玛娜传奇2 没落学园与炼金术士们 携带版+	Gust	10月1日	★★★☆☆
マナケミア 2 ～おちた学园と炼金术士たち～ PORTABLE+			角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：–
4800 日元	无对应周边		文：晴天

游戏的内容和 2008 年 5 月推出的 PS2 版基本相同，玩家可以选择男女两名主人公在炼金学园度过截然不同的学习生活，而除了学院定期下达的的“课题任务”外，各时期不同的支线任务也需要玩家充分发挥同伴在调合和战斗时的作用才能顺利完成。主线流程中，两名主人公能够收到的同伴完全不同，角色的育成仍然是采用“成长之书”的方式，即玩家需要不断地调合出新的物品才能解锁角色对应的能力成长方向，因此在战术上也会出现很多变化。PSP 版独占的“战斗员养成所”可以挑战全新的 BOSS 获得隐藏的调合配方、装备等新物品，适合在 PS2 版中还意犹未尽的玩家挑战。

玩过□ 通关□

Wii Fit Plus

Wii Fit Plus	Nintendo	10月1日	★★★☆☆
Wii Fit Plus			体育
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：21
2000 日元	对应 Wii 平衡板		文：炎骑士

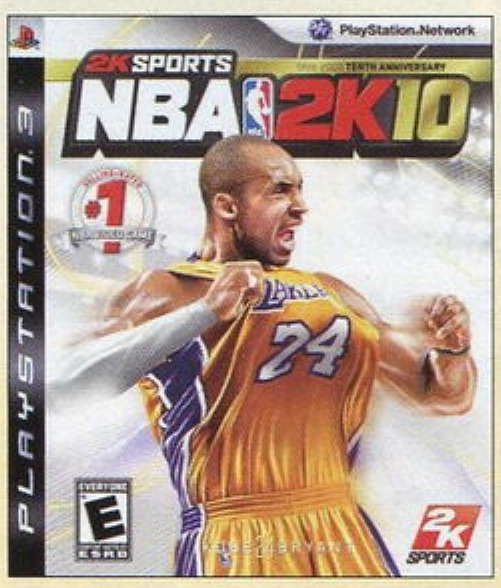
从软件的副标题上即可看出，本作实际上只能算是后续的强化版，而非真正意义上的进化之作，其中收录的绝大多数内容都是《Wii Fit》中已有的健身项目。不过，这款软件还是存在一些独到之处的。其中除了一些新增的健身项目之外，还对应宠物，算是个比较贴心的设定。并且，对于一直借助前作坚持锻炼的玩家来说，本作还可以继承之前的所有数据记录。这意味着老用户可以在不必重新进行初始化设定的前提下直接选择本作中的新健身项目。另外，对于热衷于体感健身游戏的人来说，本作中新增的趣味体感游戏也是非常值得一试的。

玩过□ 通关□

NBA 2K10

NBA 2K10	2K Sports	10月6日	★★★☆☆
NBA 2K10			体育
1～2人	应玩家年龄：全年龄	美版	UCG 评分：24
59.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：火云

多机种



本作是老牌的强势篮球游戏之一，而且以它的真实感在球迷玩家当中获得了相当好的口碑，除此之外本作也是系列创建 10 周年的作品，所以厂商找来了 NBA 当中最炙手可热的当家球星科比 · 布莱恩特作为代言人为游戏造势。作为系列特色的操作感与球员之间对抗的真实性，本作在保留精华的前提下做出了些许改进让游戏向着爽快的方向又迈进了一步，明星球员独特的投篮动作让玩家感觉仿佛正在收看 NBA 比赛直播。值得一提的是游戏的生涯模式，官方甚至在游戏发售前专门推出了生涯模式的下载版，玩家可以提前创建自己在游戏中分身为自己的 NBA 之梦努力，而且还可以继承到正式版中继续游戏。

玩过□ 通关□

NBA Live 10

NBA Live 10	EA	10月6日	★★★☆☆
多机种	NBA Live 10		体育
1～2人	应玩家年龄：全年龄	美版	UCG 评分：23
59.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：火云

就像本作封面上的代言人“魔兽”霍华德一样，本系列总是能给玩家带来激情和爽快，而经过长时间的尝试和改革之后，游戏也像 2009 年的魔术队一样，给人带来了不少惊喜。游戏在画面上的提高显而易见，无论球场上的人物还是场上的队员与教练席，甚至场边的观众都都会随着赛况的进行而做出各种动作。游戏引擎上的进化带来的不只是更好的画面，转换攻防以及战术时球员的跑动和走位更加合理，3 秒区内的内线竞争也更加激烈，球员之间的身体对抗让大个子球员的作用更加突出。丰富的在线下载内容以及更新是 EA 运动系列游戏的特色，本作也不例外，玩家可以通过网络感受到真实存在的联赛。

玩过□ 通关□

蓝龙 异界的巨兽

蓝龙 异界的巨兽	NBGI	10月8日	★★☆☆☆
NDS	ブルードラゴン 异界の巨兽		动作角色扮演
1～3人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：–
5800 日元	无对应周边		文：晴天

游戏迎合时下的流行趋势引入了“纸娃娃换装系统”，玩家可以创造充满自我特色的主人公在游戏的世界中冒险，而家用机版《蓝龙》中的“影子系统”被转化成为了本作战斗中类似于魔法的要素，使玩家在战斗中能够运用的攻击方式和战术更加多元化。游戏中我方的很多同伴都是家用机版中的经典角色，但遗憾的是他们并不能由玩家控制，在与敌人混战时往往又会因为 AI 过低，导致玩家经常为了保住他们的性命而浪费大量的时间，使战斗时的乐趣大大降低。丰富的支线任务和挑战模式是游戏充分发挥联机优势的地方，彻底解决了 AI 同伴的不确定性，使挑战强敌更具有成就感。

玩过□ 通关□

真・女神转生 奇幻之旅

真・女神转生 奇幻之旅	Atlus	10月8日	★★★☆☆
NDS	真・女神转生 ストレンジ・ジャーニー		角色扮演
1人	对应玩家年龄：14 岁以上	日版	UCG 评分：24
5800 日元	无对应周边		文：九兵卫

《真・女神转生 奇幻之旅》是 2009 年继年初的《女神异闻录 恶魔幸存者》之后又一部登陆 NDS 平台的原创“《女神》系列”作品，素有“恶魔画师”之称的金子一马亲自担任本作的制作人。游戏的故事背景发生在近未来，受气象影响的南极大陆突然出现神秘的巨大空洞，全球的技术以及军事精英汇聚在一起，组成了一支由 5 艘超级探索舰构成的搜查队，在空洞内他们发现了恶魔并揭开了事关人类存亡的真相。作为《女神》作品中历史最老也最为硬派的系列，“《真・女神转生》系列”一直以来从不在系统以及难度方面做出让步，本作也是如此。除了增加众多新恶魔以外，游戏还将恶魔合体系统进行了大幅简化，方便玩家随时根据敌人的不同而切换新的仲魔，战斗过程中配合仲魔的属性可以形成华丽的连击。主角所穿的特殊装备具有搜索与解析的功能，可以灵活地运用于以第一人称视角进行的迷宫探索部分。为了适应掌机的特性，游戏的流程以任务的方式不断推进，玩家在迷宫中不仅可以触发主线任务，找到一些特殊恶魔时还可以接受各种各样的分支任务，部分珍惜的素材以及仲魔也只有通过完成分支任务才能获得。和系列其他作品一样，《真・女神转生 奇幻之旅》也有 N、C、L 三种不同走向的结局设定。

◀主角身穿的特殊装备在游戏中发挥了极大的作用。

玩过□ 通关□

白骑士物语 古之鼓动 特别版

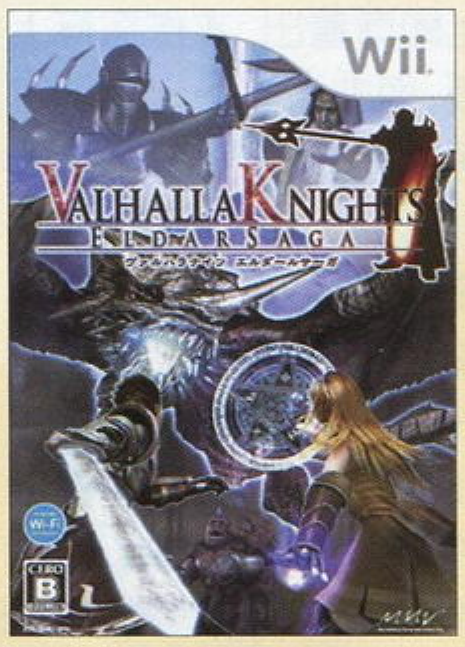
白骑士物语 古之鼓动 特别版	Level–5	10月8日	★★★☆☆
PS3	白骑士物语 －古の鼓动－ EX Edition		角色扮演
1～4人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：–
3800 日元	无对应周边		文：纱迦

Level–5 的 PS3 游戏《白骑士物语 古之鼓动》尽管是 2008 年底的游戏，但由于游戏强调在线模式，在游戏发售后不断对游戏系统进行更新，使得游戏直到今天仍具有很强的生命力。在一年多时间内，游戏进行过两次大型的更新，把游戏系统进行了全方位的修正。本作事实上就是《白骑士物语 古之鼓动》的廉价版，但游戏内包括了到 2009 年 8 月 25 日为止所有的更新内容，玩家无需再上网下载更新补丁。此外游戏还以下载码的方式追加了 6 件自创角色专用的服装，其中包括男女主人公雷纳德和尤莉的初始服装。如果你想体验一下 PS3 的在线 RPG，不妨考虑购买本作。

玩过□ 通关□

瓦尔哈拉骑士 精灵传说

瓦尔哈拉骑士 精灵传说	MMV	10月8日	★★★☆☆
Wii	ヴァルハラナイツ エルダールサーガ		动作角色扮演
1～2人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：–
6800 日元	无对应周边		文：晴天



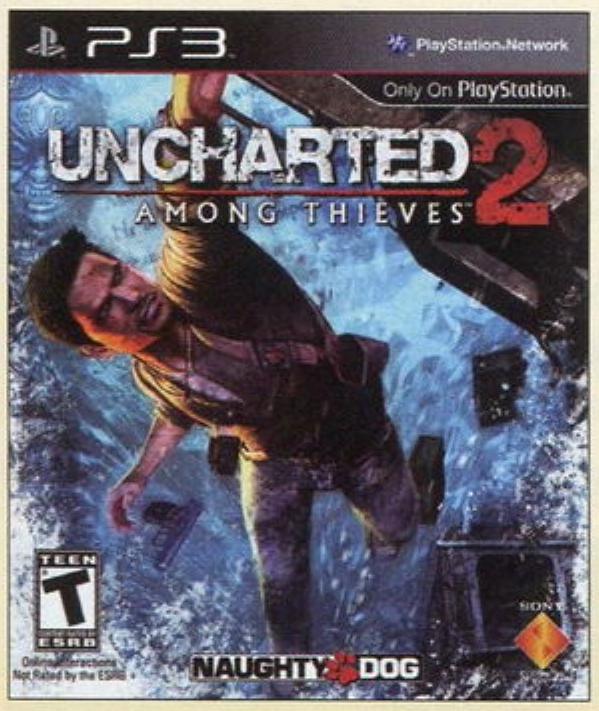
本作和 PSP 版的“《瓦尔哈拉骑士》系列”相似，玩家可以自定义主角的性别、外貌、职业等特征，为了阻止女神毁灭世界而展开一场与命运抗争的壮丽史诗。

游戏中除了主线剧情，玩家也可以在各个村庄的工会接受支线任务获得报酬，活用宝石系统来强化自身的装备，使战斗向更有利于自己的方向发展。满足一定条件后，玩家可以雇佣佣兵和自己一起冒险，并且利用 Wi–Fi 网络，佣兵还能被好友所取代，完全发挥出两人协同作战的乐趣。游戏的另一大亮点是主线剧情会一直延续到主人公的后代，玩家在父辈所累计下来的经验与财富都会有一部分转换为后代的初始能力。

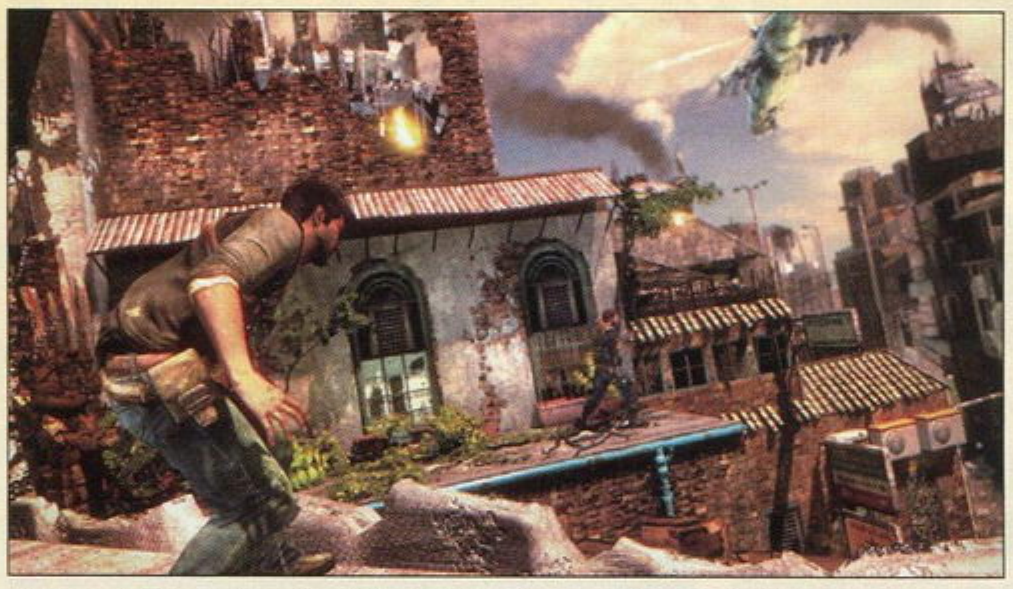
玩过□ 通关□

未知海域2 纵横贼道

未知海域2 纵横贼道	SCE	10月13日	★★★★★
PS3	Uncharted 2：Among Thieves		动作射击
1～10人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG 评分：30
59.99 美元	无对应周边		文：ACE 飞行员



《未知海域 2》无疑是 2009 年最耀眼的一款游戏，它当之无愧地被全球各大游戏媒体机构评为 PS3 年度游戏，甚至是 2009 年年度游戏。游戏为我们带来的是一段前无古人的互动冒险，年轻的冒险家内森 · 德雷克传奇般的经历，让每一位投入本作的玩家都要啧啧称奇。相比前作，《未知海域 2》将射击感觉调整得更好，场景区域跨度更大，战斗方式也更加丰富。至于游戏的画面那更是美到了极致，就算放在全球游戏领域来进行横向比较，《未知海域 2》壮丽秀美的景色也能让任何一款游戏望尘莫及。游戏在关卡流程中创造了如疾驰火车枪战、盘山公路追逐战等史无前例的电影化动态战斗，视觉效果和刺激感让众多好莱坞大片也只能心生羡慕。如此庞大的游戏能够在整个游戏开始后不再出现一次读盘画面，过场动画与实际战斗毫无停顿，一气呵成，这在目前的次时代游戏中是绝无仅有的。另外，游戏在网战部分同样拥有不错的表现，突破性加入的 3 人合作过关模式乐趣十足，并且在联机过程中还加入了动画交代情节的发展，着实令人耳目一新。开发公司顽皮狗通过他们的努力为我们创造了一款普通想像力难以企及的超级游戏，同时也证明了 PS3 应该发挥的真正实力。针对华人市场，游戏还在第一时间推出了中文版。



▲游戏在画面上的细节丰富程度达到了目前的最高水准。

玩过□ 通关□

暗夜杀机2

暗夜杀机2	Ignition Entertainment	10月13日	★★☆☆☆
PSP	Obscure：The Aftermath		动作冒险
1～2人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG 评分：19
39.99 美元	无对应周边		文：星夜

本作是 2004 年发售的生存恐怖类游戏《暗夜杀机》的正式续作，讲述前作中幸存的大学生们遇到了新的怪事：一种奇怪的黑花开始在整个校园疯狂蔓延。学生们把花做成茶叶，喝下这种茶可以获得兴奋感。然而在一个深夜的狂热派对里，突然出现了怪物……游戏中有 6 名角色，根据剧情需要操作不同的角色。游戏保持了传统生存恐怖类游戏的操作特点，移动与战斗的节奏都比较慢。在游戏中的任何时候都会有 AI 控制的伙伴共同作战，由于 AI 较低和镜头设置的问题，经常会给玩家造成困扰，好在玩家可以在两个角色之间切换操作。本作支持 2 人联机的协作模式，提高了耐玩度。

玩过□ 通关□

马里奥与索尼克 温哥华冬奥会

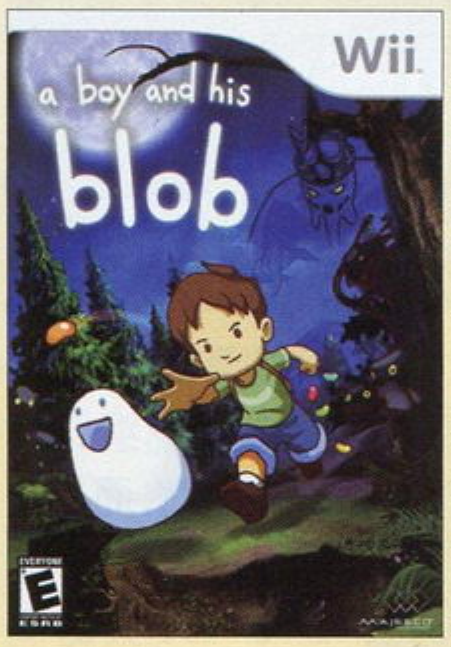
马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	SEGA	10月13日	★★★☆☆
Wii	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games		体育
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG 评分：21
49.99 美元	对应 Wii 平衡板		文：炎骑士

本作是 Nintendo 与 SEGA 在体育竞技游戏方面的二度合作，游戏的日版由 Nintendo 负责发行，美版则交由 SEGA。同《北京奥运会》一样，这一次的游戏中仍然集结了来自两家游戏厂商的知名游戏角色。新游戏的特色之处在于对冰雪运动项目的着重刻画，诸如冰上溜石、花样滑冰、雪地滑板等项目都在游戏中有所表现。对于国内玩家来说，由于冰雪运动项目的普及度远不及夏季运动项目，所以这款游戏的吸引力有所下降，不过新鲜感在无形中又得到了提高。除了依旧对应双节棍遥控器的体感操作之外，新作还加入了对平衡板的支持，部分雪地项目的游戏代入感明显增强。

玩过□ 通关□

男孩与软泥

男孩与软泥	Majesco	10月13日	★★★☆☆
Wii	A Boy and His Blob		平台动作
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG 评分：24
49.99 美元	无对应周边		文：星夜



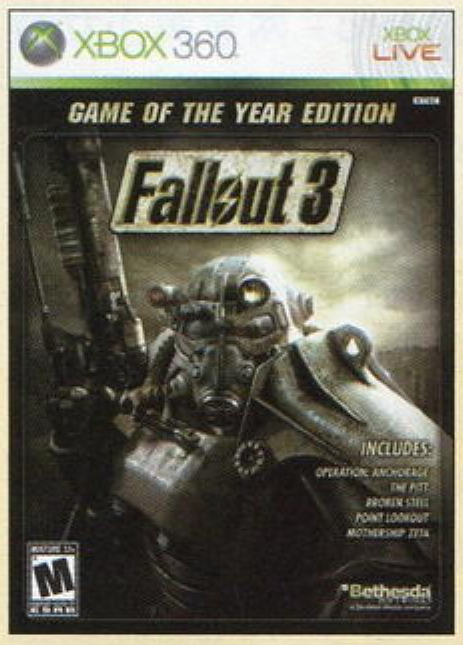
本作是 FC 时代经典创意之作的重制版，采用了精美的手绘画面，充满想像力与精巧的谜题。游戏讲述软泥星球被邪恶的霸王统治，有一个软泥逃到了地球，和一个普通的男孩一起开始了拯救软泥星球的冒险。

游戏最大的特色就是形态千变万化的软泥，它可以变成锤子、蹦床、梯子、降落伞等各种形态，帮助男孩通过难以到达的区域，或者解开特定的谜题。要让软泥变形，就要喂食不同颜色的软糖，有 15 种软糖可用。总共有 40 多个关卡等待玩家，分为 4 个世界，游戏时间为 10 小时左右。在每个关卡都有 3 个隐藏宝箱，全部收集即可开启隐藏关，全部关卡总数达到了 80 个。

玩过□ 通关□

辐射3 年度版

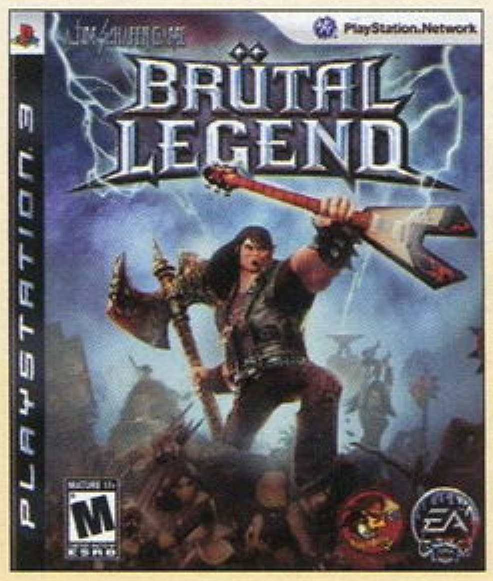
辐射3 年度版	Bethesda Softworks	10月13日	★★★★☆
多机种	Fallout 3：Game of the Year Edition		角色扮演
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG 评分：－
59.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：雷电



故事发生在全球性核战争的 200 年之后，在 101 避难所圆形大门外是你一无所知的废土，这里生存着变异的怪物、变种人、强盗、奴隶、难民，当全人类的未来都悄悄抗在你的肩上时，你将如何选择？你可以是一个恶棍也可以是一个传奇。游戏中可以探索的区域非常广阔，场景设计没有半点马虎。战斗系统结合了类似 FPS 的即时战斗和沿承自系列传统的辅助射击系统，你可以是神枪手也可以是近身狂暴战士。本年度版包括原作和全部 6 个下载包，等级提升到 30 级，众多的新特技、新道具让你得到更丰富的游戏体验，还有丰富的新任务和一大段发生在原结局之后的后续故事。

玩过□ 通关□

野性传奇	EA	10月13日	★★★★☆
多机种	Brutal Legend		动作
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：24
49.99美元	对应机种为PS3及X360		文：雷电



喜剧摇滚明星杰克 · 布莱克“主演”的本作有着很多看点，不管是整体的艺术设计还是小细节，都贯彻着重金属摇滚乐这个主题，另外，游戏收录的大量经典摇滚乐，金属爱好者绝对会热血沸腾！故事讲述的是作为重金属乐队巡演管理员的Eddie来到一个由摇滚力量统治的世界，他要面对一连串“史诗级战役”。游戏中，玩家可以驾驶自己的酷车在广阔的世界中奔驰，发展主线、完成各种支线任务或收集隐藏要素。主角通过升级技能和武器亲自与敌人战斗，还有极具特色的即时战略模式，玩家不但要亲自作战，更要指挥自己的军队与邪恶的大军对阵，与各种作战单位的合体技能也很有趣。

玩过☐ 通关☐

少年SUNDAY&少年MAGAZINE 白色漫画	Konami	10月15日	★★☆☆☆
NDS	少年サンデ－&少年マガジン WHITE COMIC		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：－
4980日元	无对应周边		文：晴天

游戏讲述了热爱漫画的主人公，某天在机缘巧合之下使用不可思议的“白色漫画”进入了“漫画界”，与《少年SUNDAY》和《少年MAGAZINE》连载漫画中的众多经典角色共同战斗的故事。在游戏的6个区域中，两本刊物总计98部作品，350名以上的角色都会悉数登场，而和传统的角色扮演游戏一样，他们都拥有各自的特殊能力，如果在队伍中编入了有特定关系的角色，还能发动威力强大的合体技，对敌人造成巨大的伤害。为了满足漫画迷的求知欲，游戏中还收录了详细的资料库，对收录的作品、作者、主要角色等进行了详细解说，并附带非常便捷的检索功能。

玩过☐ 通关☐

钢之炼金术师 托付后背之人	NBGI	10月15日	★★★☆☆
PSP	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を托せし者		动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：－
4800日元	无对应周边		文：九兵卫

随着新TV版动画的再度热播，2009年《钢之炼金术师》也发售了3款游戏作品。除了以上下卷方式在Wii平台推出的文字冒险游戏《晓之王子》以及《黄昏的少女》，另外一部便是这款PSP平台的《托付后背之人》。游戏采用3D版的动作对战方式进行，操作极为简单，只要配合R键便能发动多种多样的炼金术。本作的战斗部分既有2对2的传统战斗模式，也有挑战巨大BOSS的特殊任务，因此与同伴间的合作在本作中尤为重要。在战斗之外，玩家还能体验不同角色对应的短篇故事模式，其中的战斗以及剧情都非常风趣且恶搞，这些也都是漫画以及动画原作中所没有的。

玩过☐ 通关☐

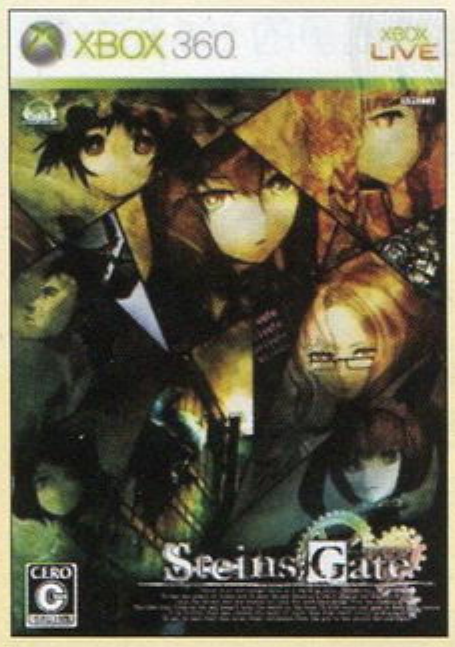
FIFA 10	EA	10月20日	★★★★☆
多机种	FIFA 10		体育
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：27
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：火云

EA Sports每年都会为球迷玩家献上的一道大餐，在世界杯年之前推出的本作，可以说是提前给玩家带来了史上最丰盛的足球游戏大餐。凭借着许多年来的努力，“《FIFA》系列”已经从最初的稚嫩蜕化成为了最好玩的足球游戏之一。完善的授权自不必多说，单单是本作突破性的360度带球系统就给足球游戏带来了质的改变。360度控球的确像EA之前宣传的那么出色，玩家可以真正实现随心所欲的控球，加上更加成熟的假动作系统使游戏的控球手感达到空前的高度。完善的假动作让玩家在盘带时有了更多选择，使用右摇杆做假动作虽然在上手时会感觉有些生涩，但是熟练之后的确能够让高手和初级玩家之间有很明显的区别。游戏在人球分离上做得也十分到位，更加强调身体接触和惯性让游戏向着真实的方向又跨进了一大步。游戏的单机模式还是以Be a Pro和经理模式为主打，但玩家可以将创建的人物塞进创建的联赛中，而且还可以完成各种任务提升原创球员的能力，并且可以将球员上传到网上进入其他玩家创建的联赛征战。联机模式的丰富程度也达到了系列最高，玩家不仅能在线组织自己的联赛，而且还可以利用Season Live 2.0实时同步更新联赛与球员能力，让游戏与真实联赛保持一致。

▲本作的原创球员系统十分强大，玩家不仅可以上传照片生成自己的面部建模，还可以在游戏的各个模式中完成任务提升球员的能力。

玩过☐ 通关☐

史坦斯闸门	5pb.	10月15日	★★★☆☆
X360	Steins;Gate		文字冒险
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：24
6800日元	无对应周边		文：纱迦

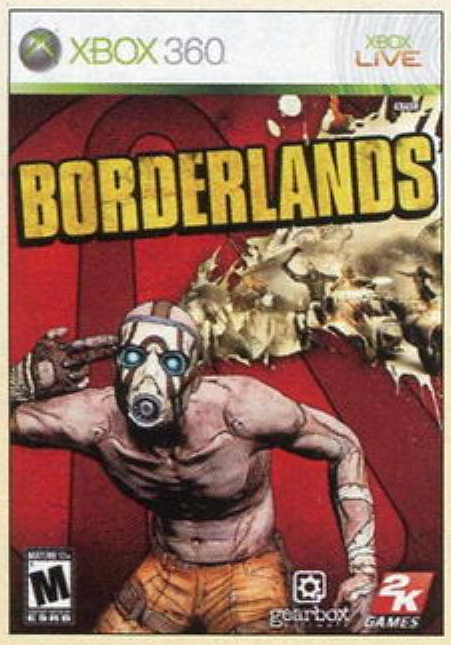


本作是由5pb.和Nitro+两家美少女游戏大厂联手打造的又一力作。之前的《混沌思绪 诺亚》便已深受好评，本作的评价更在此之上。游戏的剧情围绕着时间机器和因果律而展开，虽然这些设定已经被很多作品用过，但本作的剧本依然有不俗表现。本作的游戏系统更加奇特，完全取消了传统的选项，改为用手机触发情节。当玩家收到邮件和电话时，根据玩家是否理会以及如何回复，会对后续剧情产生影响。这个新颖的设定给人留下了深刻印象。除了剧本和系统之外，出自原Konami资深画手Huke笔下的人物和CG也给人留下了极为深刻的印象。

玩过☐ 通关☐

边境之地

边境之地	2K Games	10月20日	★★★★☆
多机种	Borderlands		主视角射击
1～4人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：25
59.99美元	无对应周边		文：多边形



说本作是主视角射击游戏中的《暗黑破坏神》绝对不夸张，融入了角色扮演要素后让单纯的枪械题材作品显得异常饱满，职业搭配、技能树、熟练度、纷繁的武器、各种任务等设定都十分完备，更有下载扩展地图的支持，由此也大大地延长了游戏时间。而反过来说，在角色扮演游戏中加入主视角射击内容同样打破了常规，射击的紧张感伴随着剧情的进行让玩家一直都在紧绷着神经。制作组所采用的“设定画渲染”方式将游戏中那荒凉的异星废土景象巧妙地展现了出来，硬派的射击手感和各种爆炸效果也让人大呼过瘾。如此优秀的类型嫁接以及精良的制作，让本作绝对称得上是2009年的一匹黑马。

玩过□ 通关□

魔法工厂3

魔法工厂3	MMV	10月22日	★★★☆☆
NDS	ルーンファクトリー3		模拟经营
1～3人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
4980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接		文：纱迦

“《魔法工厂》系列”巧妙地将角色扮演和模拟经营两种类型结合在一起，玩家除了像往常一样经营农场之外，还要去迷宫中冒险并驯服怪物同伴，同时恋爱、结婚等经典元素也全部保留。本作是系列第三作，主人公麦斯具备变身能力，可以变身为金色小羊形的怪兽，玩家可以从人类与怪兽两种视点来体验游戏的乐趣。本作还在NPC上花了很大工夫，NPC会按照AI的设定采取个性行动，从而营造出更真实的生活氛围。玩家的新娘候补也设定得更具特色，火热的恋情正等着大家。游戏有着丰富的值得钻研的要素，不过新鲜感略显不足。游戏还支持联机，最多支持3人联机游戏。

玩过□ 通关□

真·三国无双5 Special

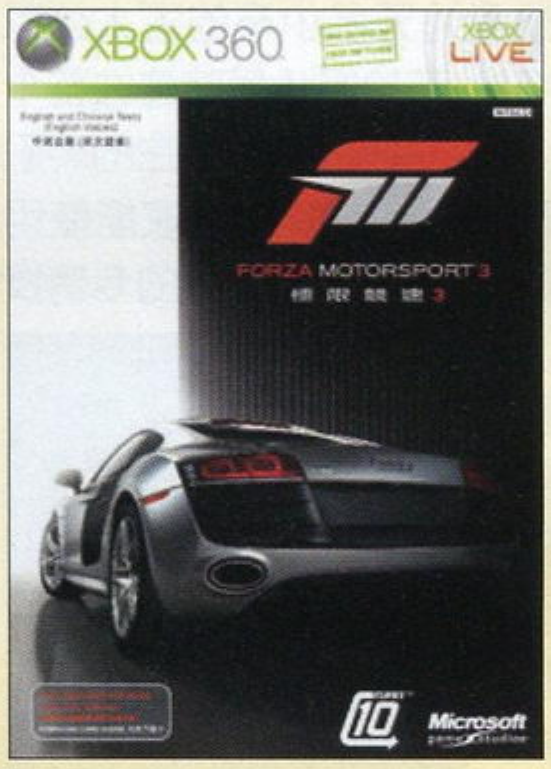
真·三国无双5 Special	Koei Tecmo	10月22日	★★★☆☆
PSP	真·三国无双5 Special		动作
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：17
5280日元	无对应周边		文：纱迦

继移植PS2之后，《真·三国无双5》又来到了PSP上，PSP版是以PS2版为基础移植的。PS2版在次世代版的基础上，为凌统、太史慈、月英等人设计了全新的动作模组和无双模式。此外在原本的19关中增加了江东之战、潼关之战等5个新关卡。PSP版忠实移植了PS2版所有的新增要素，不过PS2版曾因为机能问题去掉了游泳的设定，PSP版也照搬了这一设定。PSP版亦有自己的原创要素，那就是加入了《真·三国无双5 帝国》中才有的新角色孟获。画面、同屏人数、帧数方面本作保持了PSP版《无双》一贯的素质，没有什么明显的进步。

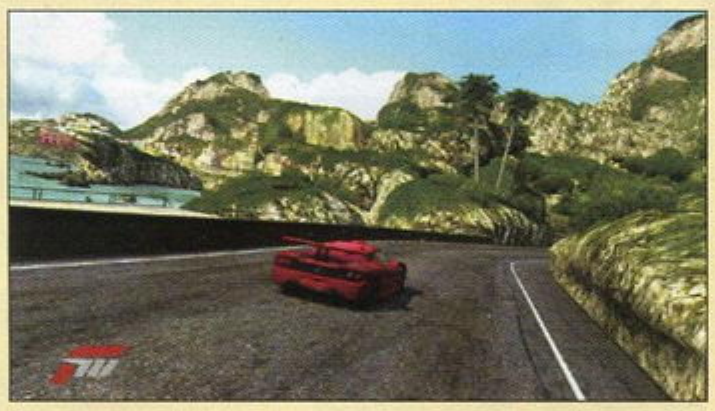
玩过□ 通关□

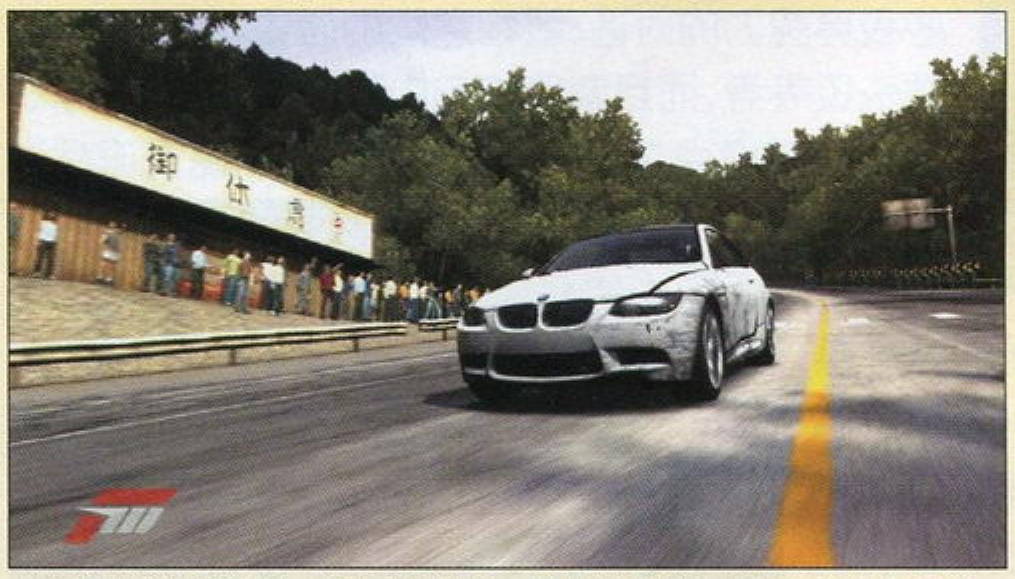
极限竞速3

极限竞速3	Microsoft Game Studios	10月22日	★★★★★
X360	Forza Motorsport 3		竞速
1人	对应玩家年龄：全年龄	中国香港版	UCG评分：27
280港币	对应方向盘		文：雷电



《极限竞速3》是X360主机上最受关注的真实模拟驾驶类型的竞速游戏，玩家能在著名的现实赛道上体验驾驶世界名车飞驰的乐趣。超过400辆跑车，其中包括世界著名的厂牌，全部以还原真实车身效果为目标的建模非常精致，车损效果优秀，车体会被刮掉漆、撞变形，车辆的性能也会受到影响。游戏从世界各地精选了著名实存赛道，玩家可以选择超过100种路线，赛道非常漂亮，色彩丰富而且建模细致入微，随时随地的拍照和回放录像功能让你轻松记录下精彩的瞬间。新加入的车内视角让驾驶的代入感更强，上网更新补丁后便有了车手换挡的动作。时间倒退也是本作的新要素，单人模式中可以不限次数倒回，玩家可以以各种极限方式尝试最快过弯方法。全面的辅助系统是游戏的一大特色，辅助全开的话系统甚至会帮你刹车，你只要按住油门并转向即可，这能让最初级的玩家体验到高清竞速游戏的乐趣；当关闭刹车防抱死等稳定驾驶辅助系统后，驾驶的难度会陡然上升，循序渐进关闭辅助系统，尝试真实的驾驶方法，能明显感受到自己车技的进步。车体涂装系统更是传统看点，完全按照自己的意愿涂装爱车的表面，用简单的图形绘制出精美的图案，放到线上商城“拍卖”，展示给全世界的同好，成就感满点！





▲优秀的车体建模，真实的车损，漂亮的赛道，实实在在的手感。X360玩家不容错过的优秀作品！

玩过□ 通关□

瑞奇与叮当 未来时空裂缝

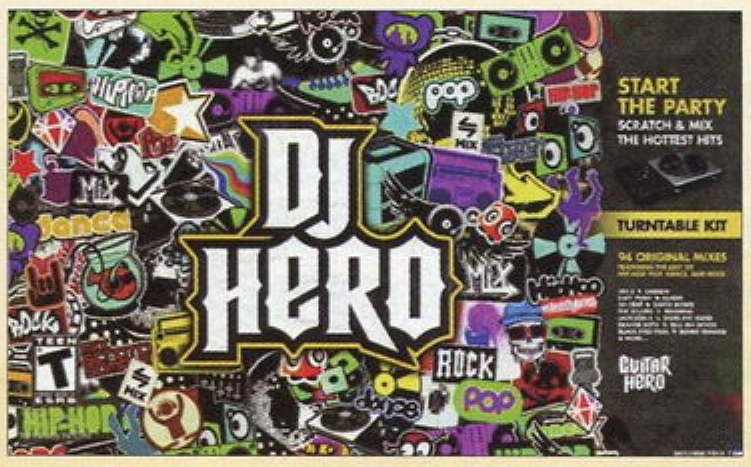
瑞奇与叮当 未来时空裂缝	SCE	10月27日	★★★★☆
PS3	Ratchet & Clank Future: A Crack in Time		平台动作
1人	对应玩家年龄：10岁以上	美版	UCG评分：26
59.99美元	无对应周边		文：炎骑士

本作是两个太空活宝的最新冒险记录，游戏的故事也与《未来毁灭器》紧密衔接。游戏中的操作方式分为三种：瑞奇、叮当及太空战斗机，三种控制模式下的游戏相互关联。对比前作中仅以若干个星球进行区分的关卡制，这一次的游戏将空间跨度进一步放大。玩家在新游戏中的活动范围被划分为若干个象限，而每个象限中又存在数个星球，致使耐玩度得到了大幅度提升。游戏中的任务中还包含有较为丰富的解谜元素，除了常规的任务关卡之外，还有大量的分支任务等待玩家完成。热衷于收集和喜欢挑战的玩家还可以尝试挑战其中的太空竞技场。此外，本作推出有中英文合版，更加适合国内玩家。

玩过□ 通关□

DJ 英雄 | Activision Blizzard | 10月27日 | ★★★☆☆

多机种
DJHero | 音乐
1～2人 | 对应玩家年龄:13 岁以上 | 美版 | UCG 评分:24
119.99 美元 | 对应机种为 Wii、PS2、PS3 及 X360,对应专用 DJ 控制器 | 文:雷电



本作可以看作《吉他英雄》的衍生作品,但是却做出了很大的革新。将 DJ 体验融入到游戏中,擦碟的音效会让人不禁摆动身体。要让你的家庭派对活力十足,可以试试用这款游戏当催化剂。游戏拥有一百多首歌,每首曲子都由两首歌混合而成,混音效果独特而优秀。玩法和普通的节奏型音乐游戏相似,按照谱面操作专用的 DJ 控制器进行按键、打碟、换音轨的操作,不过要想玩好首先要适应一下操作。这个 DJ 控制台没办法在其他游戏中使用,如果你能接受那高昂的价格,那本作会给你很多新鲜乐趣。比较可惜的是,本作不能随意混音。

玩过□ 通关□

光之4战士 最终幻想外传 | Square Enix | 10月29日 | ★★★☆☆

NDS
光の 4 战士 －ファイナルファンタジー－外传－ | 角色扮演
1～4人 | 对应玩家年龄:全年龄 | 日版 | UCG 评分:21
5800 日元 | 无对应周边 | 文:晴天

游戏讲述身为无名小卒的主人公以拯救公主为契机,开始阻止黑暗侵蚀整个世界的冒险。角色育成方面,以往的转职系统被“王冠系统”所取代,玩家能使用它更换角色的职业,并使用不同的专有技能;战斗系统采用回合制,但玩家发动使用各种指令都需要消费 AP,因此根据技能的需求合理分配 AP 才能保证战斗顺利进行。游戏中与敌人战斗不会掉落金钱,只会获得种类不一的宝石,它们除了可以卖给商店换取现金,还能镶嵌在王冠和装备上提升它们的等级或强化能力。游戏只支持近距离的联机,最后会根据联机时间换算特殊的点数用于购买正常情况下无法获得的强力装备。

玩过□ 通关□

喧哗番长 携带版 | Spike | 10月29日 | ★★☆☆☆

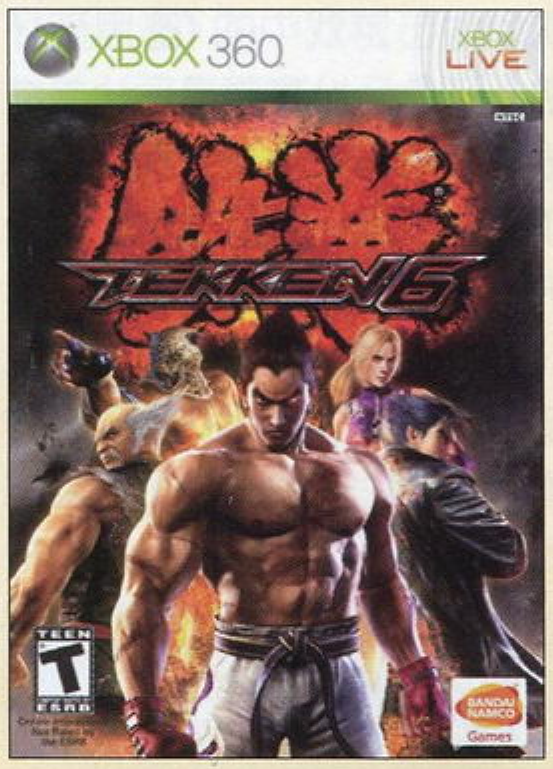
PSP
喧哗番长ポータブル | 动作冒险
1人 | 对应玩家年龄:12 岁以上 | 日版 | UCG 评分:－
3990 日元 | 无对应周边 | 文:脆薯条

这是一款热情与友情并存的游戏,能让无数纯爷们肾上腺素勃发。玩家在游戏中扮演的是极东高校的龙头田中靖男,为了友情与荣誉,必须击退由众多高手聚集的秘密组织“真黑联合”。其实早在 2005 年,本作就登陆过 PS2 平台,在游戏中玩家们可以看见很多经典系统都被保留下来,那些极具魄力的对话、眼神之间的碰撞、气魄满点的必杀技等等,而且游戏的自由度非常高,玩家除了破坏秘密据点之外,还能干一些小混混耍流氓之类的事情,或者做一些锄强扶弱的英雄事迹。游戏中的另一大特色就是换装系统,穿着非常“前卫”的衣服走在大街上还能吸引路人的眼光。

玩过□ 通关□

铁拳6 | NBGI | 10月27日 | ★★★★★

多机种
TEKKEN 6 | 格斗
1～2人 | 对应玩家年龄:13 岁以上 | 美版 | UCG 评分:26
59.99 美元 | 对应机种为 PS3 及 X360 | 文:胜负师



3D 格斗游戏旗舰“《铁拳》系列”的家用机版最新作,以街机最新版本《铁拳 6 血统叛乱》为蓝本进行移植。《铁拳》正统续作首次跨平台,曾引发不小的话题。从两个版本的成品表现几乎没有什么区别,其画面水准均没有达到预期,角色建模的精度与质感比同门出品的《灵魂能力Ⅳ》要差不少,另外读盘偏慢和网战延迟这几个技术问题都有损“南梦宫 120% 移植度”的威名。尽管如此,对战为王的《铁拳 6》在系统和对抗性上依然强劲,崩地、场地破坏等新系统改变了连续技的构成,连技与战术变化达到系列新高。角色数量达到了 40 人,而且游戏一开始就可以全部使用,街机、对战、组队、生存、时间挑战、练习等家用机基础模式一应俱全。清版过关玩法在过去的《铁拳》家用机版中也出现过,但次世代版本的这一模式显然内容更丰富,除了融合了故事模式、结局 CG 这些元素,还首次引入了装备、属性、能力、武器的概念,在这个模式中赚钱、刷换装道具效率是其他模式的十倍,而且大部分奖杯与成就也只和闯关模式相关。由于该模式放在了十分重要的位置,因此一定程度上减少了玩家的选择权,当然,也大大降低了奖杯和成就的难度。近期网战环境有所改善,并追加了闯关模式的双人协力,耐玩度方面不必担心。

▲邀请知名画师绘制角色的特殊服装,已经逐渐成为南梦宫家用机格斗游戏的传统,从宣传上来说也具有一定的话题性。

玩过□ 通关□

超级机器人大战NEO | NBGI | 10月29日 | ★★★☆☆

Wii
スーパーロボット大战 NEO | 策略角色扮演
1人 | 对应玩家年龄:全年龄 | 日版 | UCG 评分:21
7980 日元 | 无对应周边 | 文:纱迦

作为 Wii 上的系列第一作,本作的变化可谓相当大。游戏中收录了 14 部动画作品,其中足足有 8 部作品是初次参战。收录作品以上世纪 90 年代的作品为主,这些作品在国内部分地区放映过,对于这部分玩家而言本作绝对是值得体验的。游戏再次采用了 3D 方式,但演出效果欠佳,反而丢掉了系列以往的最大卖点——华丽的战斗动画。游戏系统亦有着巨大变化,首先是去掉了过去按格子移动的游戏方式,地图构成和过去完全不同。战斗动画分为地图动画和传统动画两种,又是一个全新的尝试。此外还加入了包围等新系统,精神等老要素亦有很大变化。系统称得上是本作的加分点。

玩过□ 通关□

珍奇运动	SEGA	10月29日	★★☆☆☆
Wii	珍スポーツ		体育
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：–
4800 日元	无对应周边		文：炎骑士

这款游戏是 SEGA 在体感运动游戏领域的一次大胆尝试。这款游戏与众不同的卖点体现在一个“珍”字上，厂商意在向玩家推广各种稀奇古怪的运动项目。但实际上，游戏中收录的所有小游戏都是基于传统项目演变而来，只是在规则上有所不同，具体玩法的变化并不算大。另外，由于游戏中虚拟角色所持的道具较为搞怪，角色的装扮及肢体动作前卫夸张，所以游戏过程看起来更像是行为艺术表演。造型个性化的虚拟角色是本作的一大特色，从这一点上也可以体现出 SEGA 公司一贯的风格。遗憾的是，尽管本作推出的时间要晚于《运动胜地》，但却没有对应任天堂的 Wii Motion Plus 及平衡板。

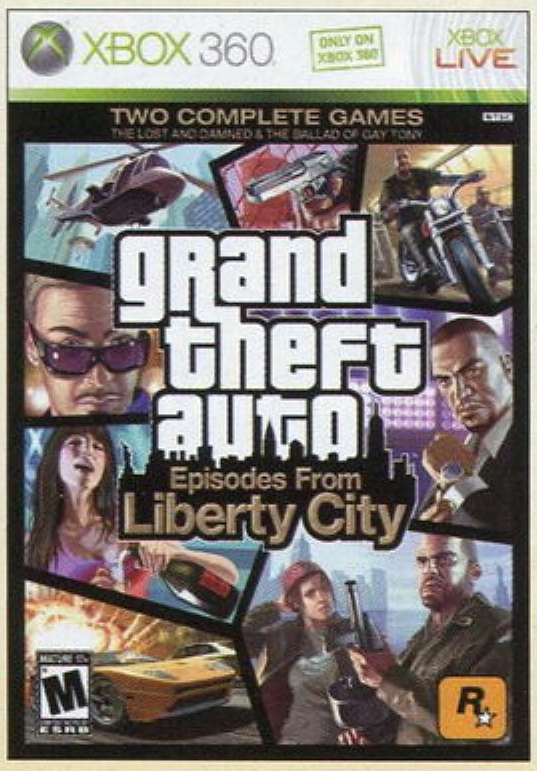
玩过□ 通关□

罪与罚 宇宙的继承者	Nintendo	10月29日	★★★☆☆
Wii	罪と罚 宇宙の继承者		动作射击
1人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：24
7140 日元	无对应周边		文：ACE 飞行员

作为当年 N64 平台的代表作之一，时隔 9 年，财宝公司再次将《罪与罚》带到我们面前。面对当前的游戏大环境，《罪与罚》这种动作射击游戏的重生就如同游戏界的财宝一样值得我们敬佩和关注。游戏一如既往地带有浓厚的财宝风格，爽快的射击感和独特的视点魄力满点，游戏场景天马行空，富于想像和科幻美，每场 BOSS 战都给人留下极其深刻的印象。本作支持多种 Wii 手柄操作模式，活用了 Wii 手柄的特色。简单难度通关容易，而 Hard 难度却非常具有挑战性。深奥的故事背景设定耐人寻味，将双主角通关后，游戏会交代本作与前作中发生在第 2 亚地球剧情的联系。

玩过□ 通关□

横行霸道IV 自由城轶事	Rockstar Games	10月29日	★★★★★
X360	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City		动作
1人	对应玩家年龄：17 岁以上	美版	UCG 评分：–
39.99 美元	无对应周边		文：多边形

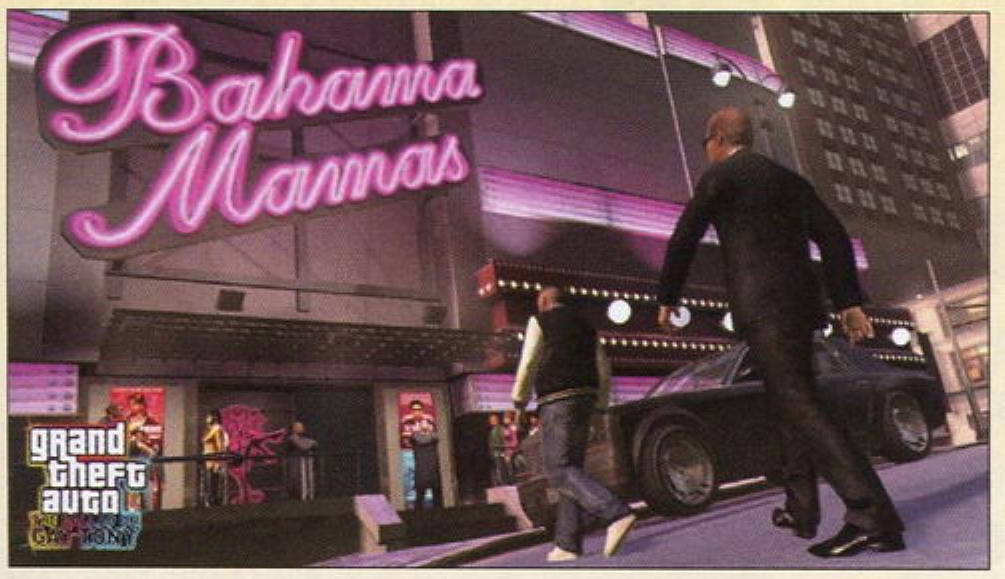


不知道是不是 Rockstar 对 Xbox LIVE 独占的四代资料片下载量不太满意，所以推出了这款包含了两部资料片的光盘版。不管怎样，对于不习惯在 LIVE 上购物或者没有办法从 LIVE 上下载的玩家来说，这绝对是一件好事。

游戏包括了《失落与诅咒》和《风流托尼之歌》两部资料片，玩家可以直接从光盘运行这两个游戏而不需要原版光盘。从故事方面来说，原作加上这两部资料片算是完成了一个完整的故事线，将三部作品用一包钻石串起来，算是对整个故事有了一个完整的了解。当然，除了这包钻石外，三位主角也各自有着精彩的故事。

《失落与诅咒》讲述的是“失落帮”二当家 Johnny 与他的老大还有众多小弟之间发生的一些故事，其中有不少与原主角 Niko 相交集的戏份，让玩家可以更完整地了解到自由城背后发生的故事。游戏基本上遵循了原作的玩法，重点在于剧情的扩展上。

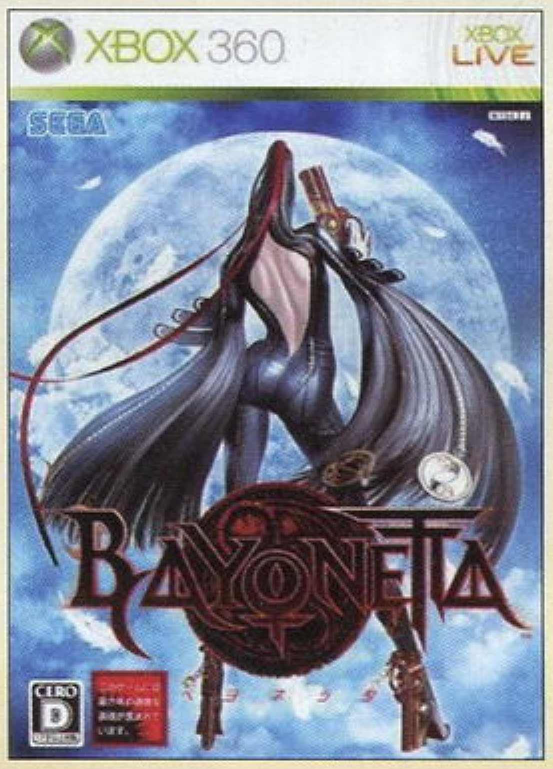
《风流托尼之歌》则讲述的是自由城中更加花天酒地的一面，主角 Luis 是 Gay Tony 的手下，在他为 Tony 和其他一些大佬办事的过程中，发生了很多有趣的故事。与上一部资料片侧重于剧情所不同的是，本作在游戏的玩法上丰富了许多，加入了很多新的玩法例如跳伞等，以及更多的收集要素。



▲资料片在剧情方面的雕琢不亚于原作，非常值得一看。

玩过□ 通关□

猎天使魔女	SEGA	10月29日	★★★★★
多机种	BAYONETTA		动作
1人	对应玩家年龄：17 岁以上	日版	UCG 评分：28
7980 日元	对应机种为 PS3 及 X360		文：胜负师



由鬼才神谷英树领衔开发的《猎天使魔女》算得上是 2009 年的“风云游戏”之一，神谷的狂人狂语因为其新作惊人的表现力和无可争议的完成度而成为佳话，贝优妮塔也以其张扬的个性、性感的形象，成为动作游戏领域真正意义上的女王。本作共分 5 个难度，17 个关卡，关卡长度不一。两个低难度的设计非常体贴，适合轻度玩家；后三个难度循序渐进，绝不缺乏挑战性。另类的世界观设定、舞台剧般夸张的表演、想像力十足的场景和精彩绝伦的 BOSS 战，都让一周目的游戏体验始终处于高潮迭起的巅峰状态。而且，神谷流 ACT 在注重表演性的同时，把可重复性和研究价值放在了首位，丰富的武器与饰品设置，自由的招式组合，各种要素的收集，再加上隐藏任务、生存模式、隐藏角色、隐藏 BOSS 等大量附加内容，都极大地保证了游戏的耐玩度。舒适的操作，风格化的系统设计，让战斗的流畅度达到了极致，评价系统的激励模式也很容易让玩家接受。需要指出的是，本作的 X360 版由白金工作室开发，PS3 版由世嘉移植，移植工作中的脱节造成了 PS3 版读盘速度过慢（最近才更新了硬盘安装补丁），部分场景偶尔掉帧虽不影响正常游戏，但也给人以品质不如 X360 版的印象，在版本选择时请注意这一点。

▲魔女的人设曾引起不小的争议，现在绝大多数玩家都欣然接受了。魔女的隐藏服装为其形象增色不少。

玩过□ 通关□

九兵卫2009年度十佳游戏

- 苍翼默示录
- 勇者斗恶龙IX
- 薄暮传说
- 胧村正
- Love Plus
- 未知海域 2 纵横贼道
- 使命召唤 现代战争 2
- 最终幻想XIII
- 星之海洋 4 最后的希望
- 太鼓之达人 Wii 2

※以有爱度从高到低为序。

年度感言 在小九的年度游戏中，日式RPG占了一半以上，其中《薄暮传说》以及可预见很快也要再玩一遍的《星之海洋4》都属于某种意义上的“重复劳动”。2009年很多人都说日式游戏不争气，但其实只要细心去品味，像《胧村正》这样的作品还是非常值得玩的。而要说去年最让我意外的游戏，那肯定非《Love Plus》莫属，个人对于游戏引发现象的好奇甚至要超过游戏本身（笑）。虽然平时美式游戏玩得不多，但下半年发售的《未知海域2》和《现代战争2》这两款佳作还是凭借出众的表现力让我深受触动。说起来，年末等待《最终幻想XIII》的时间里，居然将《现代战争2》的网战部分升到了LV70，这让我自己都觉得惊讶。

玛娜2009年度十佳游戏

- 边境之地
- 光环 3 天降神兵
- 国王物语
- 梦幻之星 携带版 2
- 生化危机 5
- 使命召唤 现代战争 2
- 我的暑假 4 濑户的少年侦探团、我与秘密地图
- 新超级马里奥兄弟 Wii
- 勇者 30
- 最终幻想XIII

※排名以汉语排音为序

年度感言 每年到了进行年终回顾的时候，望着一长串游戏名单，总会感慨游戏玩得太少，深入研究的太少，今年也没有出现例外，而且看到通关画面的游戏大多数还都是出于工作需要。不过相比起往年猴子掰苞谷般地玩一个丢一个，我最大的改变就是开始尝试取舍，选择适合自己的，而不是选择最好、最花费精力的。譬如说，暂时忍痛放弃尝试《勇者斗恶龙IX》的想法，动辄数百个小时的游戏时间实在是太刺激人了，估计完成需要等到2012年了吧……总而言之，老生常谈，希望在新的一年里可以拥有更多的游戏时间，我现在可是已经把刷牙的三分钟时间都利用上了啊。

十一月 NOVEMBER

11月5日 Square Enix召开财报说明会，全年利润预期下调50亿日元，财年内计划裁员四五百人，SE旗下各部门都在裁员行列。SE预计其全年游戏销量可达2600万套。

11月5日 美国沃尔玛宣布推出X360优惠购机活动，Arcade版X360实际价格降至99.99美元，此举招致其他零售商的倾销抗议。

11月10日 EA宣布上财季巨额亏损，同时宣布裁员1500人，取消十几款新作，2010年发行的游戏数量将减少到一半。EA多个主力工作室都被大幅裁员，Black Box、Pandemic等被关闭，多个游戏系列将进行改造。

11月10日 《使命召唤 现代战争2》发售，创造了首发5天销售额5.5亿美元、销量800多万套的

娱乐产业史上最高纪录，分析家预测该作销量有望达到2000万套，销售收入10亿美元以上。

11月11日 《日经》报道“PS之父”久多良木健开办了新公司Cyber AI Entertainment致力于网络技术的发展。

11月13日 Square Enix宣布美版《最终幻想XIII》将于2010年3月9日发售。

11月13日 Activision Blizzard股价持续上升，首席执行官Bobby Kotick陆续抛售近400万员工股，套利4000万美元。

11月19日 索尼集团召开“经营施策说明会”，提出未来PS3的发展将围绕其五大优势：体感控制器、蓝光、PSN、与PSP联动、3D游戏，索尼将以PSN

为基础打造“索尼网络服务”，将会涵盖索尼集团所有可与网络挂钩的产品，并且涵盖第三方的产品。

11月21日 NDSi LL于日本上市，东京各游戏零售店出现排队长龙，两日实际销量超过10万台。

11月30日 Activision宣布“《使命召唤》系列”累计销售额突破30亿美元。

11月30日 育碧宣布上半财年亏损7800万欧元，Wii游戏销量下跌是主要原因，今后育碧将会把经营重心转向PS3和X360。

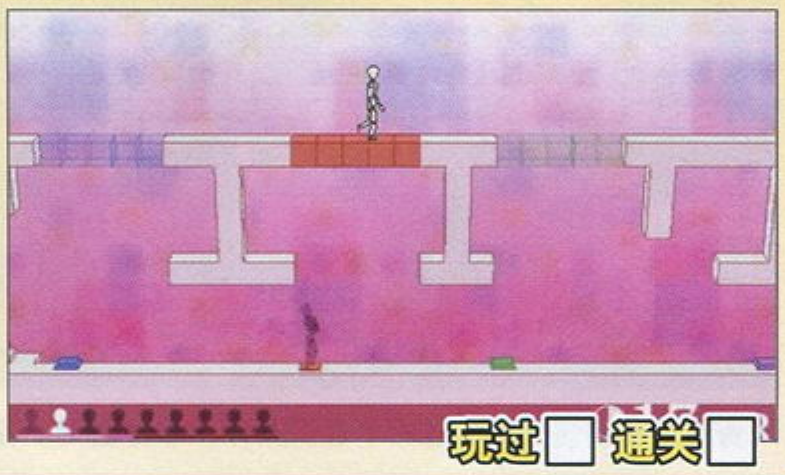
女神异闻录PERSONA 3 携带版	Atlus	11月1日	★★★★☆
PSP	ペルソナ3ポータブル		角色扮演
	1人 / 对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG 评分：24
	5800日元 / 无对应周边		文：九兵卫

《女神异闻录PERSONA 3 携带版》移植自2007年4月发售于PS2平台的《女神异闻录3 FES》。游戏除了在画面以及语音方面完美保留原作水准以外，新增了原创的女主角路线，玩家在开始游戏时可以自由选择男女主角各自对应的模式。此外，为了让不同的人都能在本作中获得乐趣，游戏特地在原有三种难度的基础上新增了最低难度“BEGINNER”和最高难度“MANIACS”。战斗中玩家可以给同伴做出指示、地图移动方式简化、人物对话方式变更等都是制作人为PSP版量身作出的调整。即使是曾经玩过PS2原作的玩家，在重新体验游戏后仍然能获得不一样的收获。

玩过□ 通关□

时限回廊	SCE	11月1日	★★★☆☆
PSP	时限回廊		益智
	1人 / 对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：24
	3980日元 / 无对应周边		文：脆薯条

本作可以说是SCE在2008年3月发售的益智解谜游戏《无限回廊》的姐妹篇，是一款非常有创意且需要不断开动脑筋的游戏，极具挑战性。在游戏中玩家要用“时间”这一概念来完成解谜，当然也包括前作中的“立体空间错觉”。与《无限回廊》所不同的是，《时限回廊》是一个充满色彩的世界，而且要最大限度地利用“过去的自己”来进行各类解谜。游戏中的关卡设计非常巧妙，如果未能在规定时间内完成，那么会重新返回初始状态，不过重新开始后会显示“残像”，玩家可以从“残像”上判断行进路线。游戏初期就包含了45个级别的关卡，可谓是一款益智游戏佳作。



玩过□ 通关□

异说 最终幻想 国际版

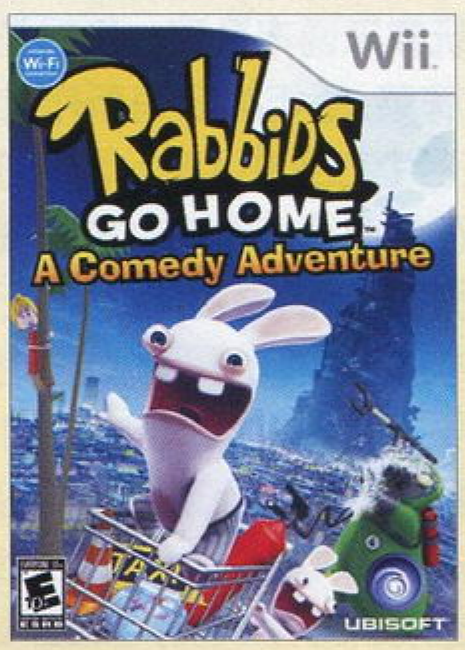
异说 最终幻想 国际版	Square Enix	11月1日	★★★★☆
PSP	ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサル チューニング		动作
1～2人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG 评分：–
4980 日元	无对应周边		文：白夜

2008 年底的最终幻想 20 周年纪念作品《异说 最终幻想》的加强版。国际版首先在前作大受欢迎的情况下根据玩家反馈修改了很多招式的平衡性(比如蒂娜的暴风雪出手速度变快但有效距离变短等)，并且为许多角色增加了新的招式，使一些冷门角色更具可使用性。除此之外，国际版还追加了全新的 ARCADE 模式(街机模式)，以及竞技场的全新场景“Black Jack Course”等，玩家可以继承日版的记录后与只有国际版才有的强大敌人对战，并获得顶级的装备和道具。可以说本作就是《异说 最终幻想》的完美修正版，推荐给铁杆玩家。

玩过□ 通关□

疯兔归乡记

疯兔归乡记	Ubisoft	11月1日	★★★☆☆
Wii	Rabbids Go Home		体育
1人	对应玩家年龄：10岁以上	美版	UCG 评分：19
49.99 美元	无对应周边		文：炎骑士



新游戏依旧继承了以往作品的喧闹气氛。不过，疯兔在这一次的归乡活动中彻底踢开了雷曼，造成了单一种群独自挑大梁的局面。比起以“疯兔电视台”为主题的前作，新游戏的具体玩法再度发生了巨大的变化，一直延续的小游戏拼盘结构不复存在，取而代之的是回归传统的动作闯关形式。游戏中的疯兔们为了达到“回归月球”的目的，不惜采取最可笑最原始的方式，妄图通过将收集来的各种杂物堆成通天高塔来实现登月。由于收集是本作的核心内容，因此游戏的具体玩法更像是《索尼克》的翻版。相比以往作品，本作中疯兔的各种猥琐举动显得非常生硬，很难再逗人捧腹。

玩过□ 通关□

杰克与达斯特 失落的边境

杰克与达斯特 失落的边境	SCE	11月3日	★★☆☆☆
多机种	Jak and Daxter: The Lost Frontier		动作射击
1人	对应玩家年龄：10岁以上	美版	UCG 评分：22
29.99 美元	对应机种为 PSP 及 PS2		文：ACE 飞行员

本作属于顽皮狗创造的 PS2 名作“《杰克》系列”三部曲外传性质的作品，剧情的发展也是一脉相承。不过游戏不再由顽皮狗负责开发，而是继续由在 PSP 上开发了《瑞奇与叮当 尺寸事件》、《秘密特工叮当》等作品的 High Impact Games 负责。游戏依然围绕着杰克与达斯特这两位英雄搭档的冒险展开，游戏的方式融合了丰富的平台动作以及空战射击元素。游戏中杰克的武器和能力可谓五花八门，而且每项都能够进行升级强化。由于融入了各类的交通工具和空战章节，使得游戏舞台变化比较丰富。本作除推出了 PSP 版外，还在同一时间推出了 PS2 版，只是国内比较少见罢了。

玩过□ 通关□

龙之世纪 起源

龙之世纪 起源	EA	11月3日	★★★★☆
多机种	Dragon Age: Origins		角色扮演
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG 评分：26
59.99 美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：星夜

美式 RPG 名门 BioWare 的这个最新作可以说是《博德之门》精神上的续作，在 2009 年里得奖无数。游戏发生在 Ferelden 世界，进入这个世界后，玩家首先要创建自己的角色，挑选自己喜欢的职业，然后带领一个 4 人小队开始冒险。选择不同的职业进入到游戏后，就会从该职业的角度讲述相关的历史起源，主要的敌人是 Darkspawn。游戏保留了《博德之门 2》的主要优点，例如史诗般的剧情、有趣的角色和幽默感。在游戏中，玩家的决定将会影响 Ferelden 世界的事件发展，以及伙伴对你的反应。本作战斗的血腥程度在 RPG 游戏中较为罕见，可以说是真正的浴血奋战。

玩过□ 通关□

召唤之夜X 泪之皇冠

召唤之夜X 泪之皇冠	NBGI	11月5日	★★★☆☆
NDS	サモンナイト X Tears Crown		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：25
4800 日元	无对应周边		文：晴天

游戏允许玩家选择男女主人公之一开始游戏，并通过情节上的互补让玩家了解整个事件的真相。系列经典的“召唤兽系统”允许玩家先使用对应属性的召唤石与之建立契约，之后装备上它进行战斗就能获得能力提升，使用某些特殊技能的效果。而随着战斗胜利次数的增加，召唤兽还会提升等级，领悟更高级的技能，甚至使用特有的红色召唤石还能强化召唤兽任意技能。游戏无论是杂兵战还是 BOSS 战都会出现“Fight With Brave”的挑战，对玩家的战术运用有较高的要求，成功后还能获得经验值以外的附加奖励。每章最后的“夜会话”会影响游戏的最终结局。

玩过□ 通关□

3D点阵英雄

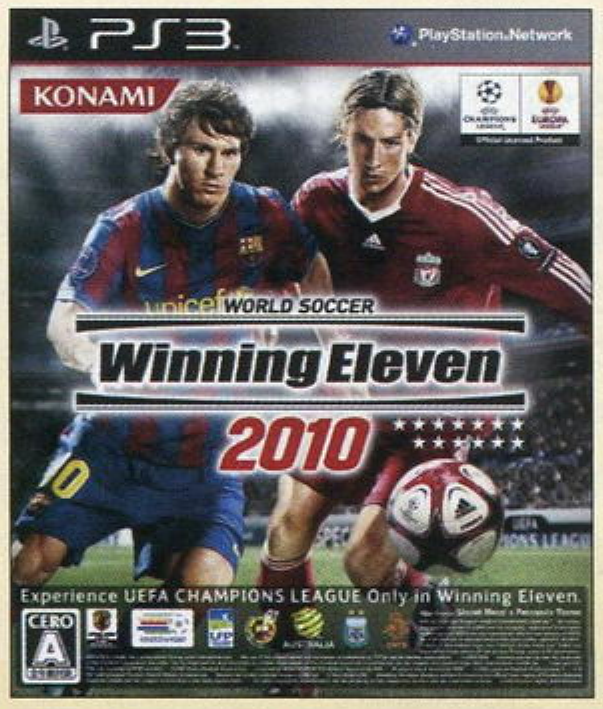
3D点阵英雄	FromSoftware	11月5日	★★★☆☆
PS3	3Dドットゲームヒーローズ		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：20
6800 日元	无对应周边		文：晴天

游戏的画面风格走复古路线，只是把以往的 2D 点阵图全面 3D 化，因此无论是场景还是人物，看上去都像是一个个方块堆砌而成的，拥有一种独特的喜感。游戏的主线情节比较传统，玩家需要不断地接受国王的命令在大陆上消灭来犯的敌人，维持整个世界的和平。玩家也有战士、法师、弓箭手等经典职业可以选择，使用不同的攻击方式与敌人进行对抗，不断地累积经验获得成长。游戏中角色除了使用主武器外，还可以利用副武器来临时改变自身的攻击方式，而随着玩家使用某类武器次数的增加，角色对应的基础能力也会得到成长，衍生出更多的战术变化。

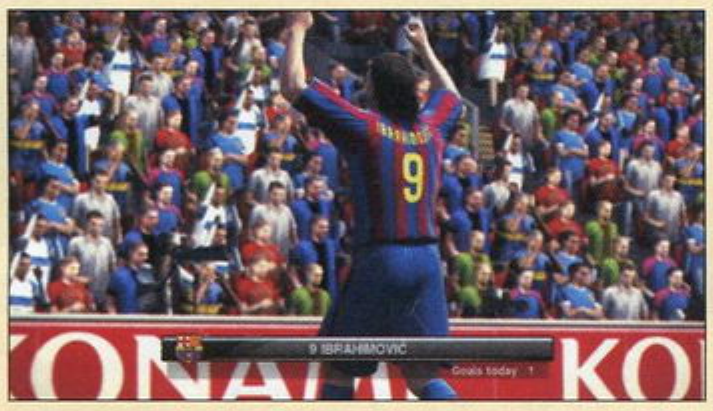
玩过□ 通关□

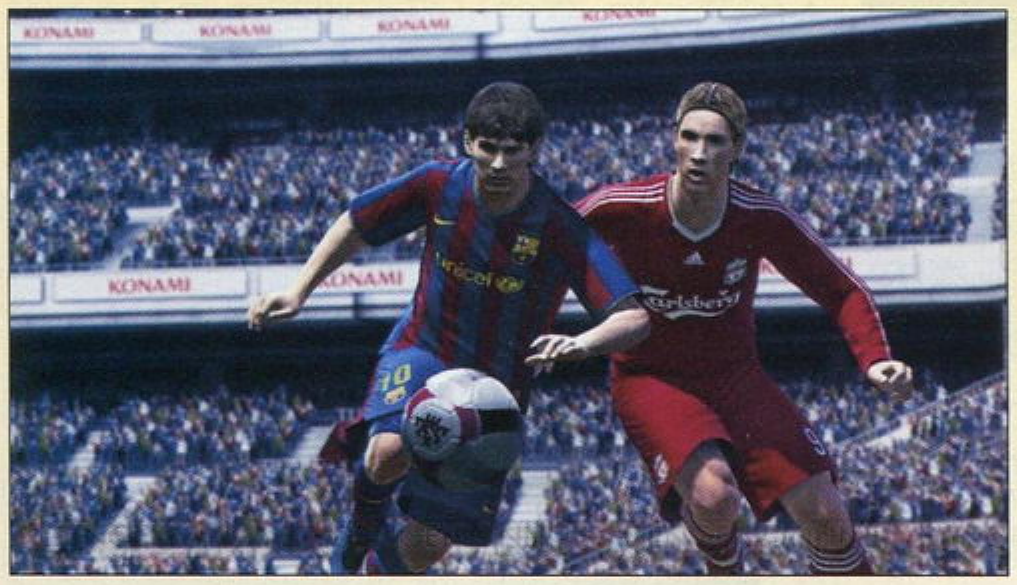
世界足球 胜利十一人2010 | Konami | 11月5日 | ★★★★★

多机种
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2010 | 体育
1～7人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG 评分：27
7980 日元 | 对应机种为 PS3 及 X360 | 文：Gouki



对于很多玩家来说本系列一直都是他们的年度例牌菜，每年都会有新作推出，每年都会在各个方面进行或多或少的变化。2010 版在继续独占欧洲冠军联赛的版权之外，还拥有了前身为联盟杯、在今年刚刚改制为欧洲联赛的赛事版权，使得游戏在品牌号召力上继续与《FIFA》分庭抗礼。相比前作来说，本作采用了新的游戏开发引擎，让游戏画面表现更为出色，特别是在光影效果以及同屏人数上几乎不再有任何限制，对于球星的脸部表情刻画也堪称系列最佳。除了画面的大幅进化之外，在操作上的调整让游戏的节奏稍微放缓，更多控球动作的添加使得球员在控球细节方面的表现更好。球员的特技系统被全新的“卡片系统”取而代之，可以说是将比赛的控制权更多地交给了玩家。大师联赛以全新面貌出现，将欧冠与欧联两项赛事一并打包嵌入其中，玩家的使命感更强。教练、队医、体能教练、球探、青年队、球迷组织等足球场内外的各种要素齐聚该模式，更多经营要素的加入以及可以将比赛完全交给教练代劳的新特性让本作可以当成一款模拟经营游戏来玩，这也是系列历作都不具备的特点。更多体育品牌的加入也让本作显得更加真实，更加贴近玩家，不过网络对战模式依然是本作的短板，对网络条件要求过高导致玩家不太容易享受到流畅的网络对战。



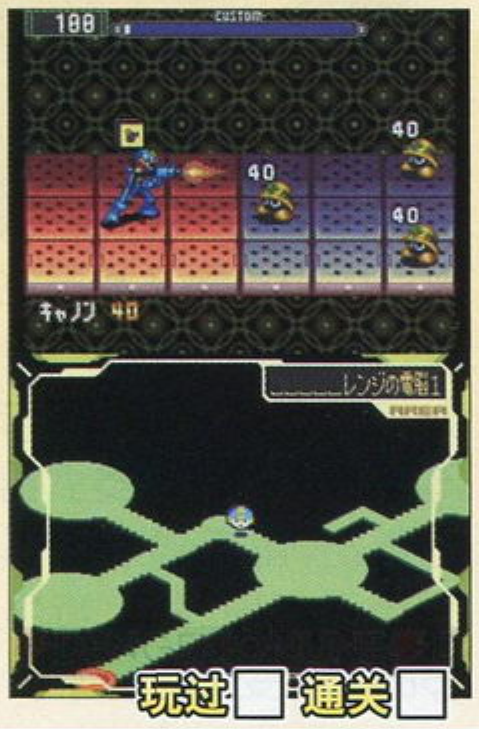

▲梅西和托雷斯是本作的主要代言人，据说他们玩游戏的水平都很不错。

玩过□ 通关□

洛克人EXE 操作流星 | Capcom | 11月12日 | ★★☆☆☆

NDS
ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター | 动作角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG 评分：－
4190 日元 | 无对应周边 | 文：脆薯条

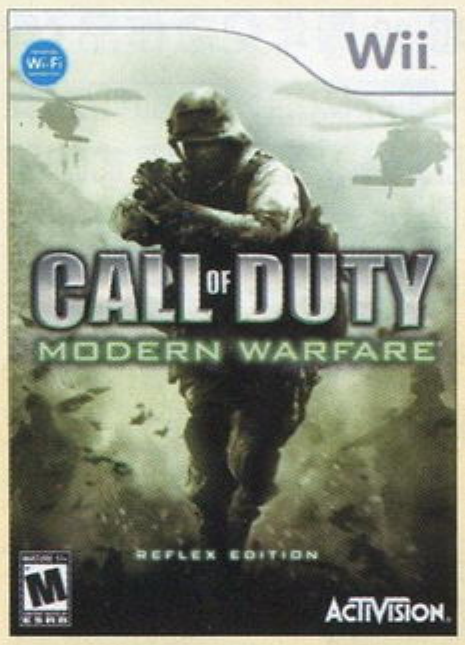
本作是由 GBA 平台上的《洛克人 EXE》移植而来，但还追加了原本 NDS 平台上的《流星洛克人》，这次主要以现实世界与网络世界互相交叉的方式作为整个游戏的背景观，玩家将体验洛克人与各种网络病毒对抗的故事，而且新追加的剧情让流星洛克人也能一同参加战斗。流星洛克人虽然是游戏的串场角色，不过能力相比以前有了大幅提高，比如可以运用自动蓄力功能，其破坏力相当惊人，不过连射能力受到一定的削弱。游戏中包含了许多迷你小游戏，想玩通这些小游戏还真要动点小脑筋，本作适合洛克人的狂热爱好者，那些经典的动作要素在游戏中均被继承下来，而且很有怀旧的味道。



玩过□ 通关□

使命召唤 现代战争Wii | Activision Blizzard | 11月10日 | ★★★☆☆

Wii
Call of Duty: Modern Warfare: Reflex Edition | 主视角射击
多人 | 对应玩家年龄：17 岁以上 | 美版 | UCG 评分：22
39.99 美元 | 对应 Wii Zapper 周边 | 文：ACE 飞行员

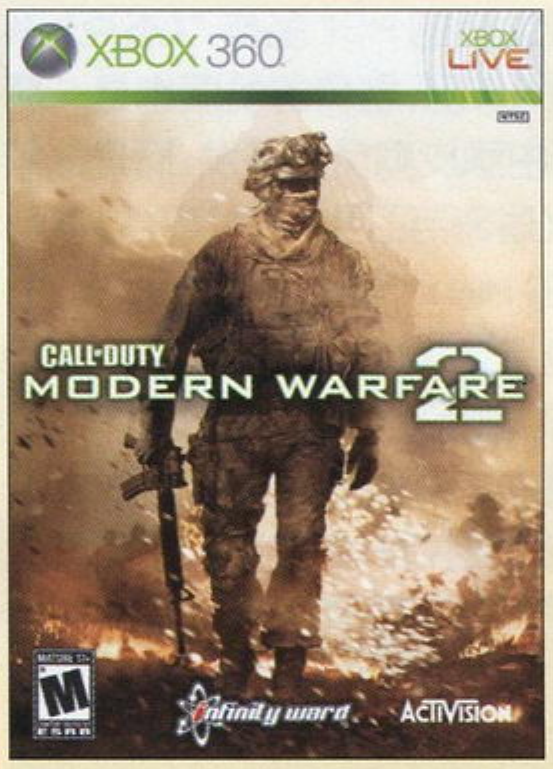


大名鼎鼎的《现代战争》真的可以移植到 Wii 平台上吗？开发公司 Treyarch 给予了我们肯定的回答。游戏完整保留了高清平台《现代战争》的一切元素，包括所有过场动画、在线联机模式，所有的网战地图，所有战役模式章节，没有删除任何东西，这简直是一个奇迹。游戏最大限度地活用了 Wii 特有的操作，起初玩家会感到一些不适应，只要熟悉操作后会给人带来别样的风味。游戏还别出心裁地加入了 2P 辅助操作功能。在游戏中 2P 可以自由加入或退出，帮助 1P 捡武器、填装弹药甚至进行射击，只是 2P 无法控制人物的移动。Treyarch 证明了有诚意就能出精品的道理，这样一款用心移植的作品值得我们去尝试一番。

玩过□ 通关□

使命召唤 现代战争2 | Activition Blizzard | 11月10日 | ★★★★★

多机种
Call of Duty: Modern Warfare 2 | 主视角射击
1～18人 | 对应玩家年龄：17 岁以上 | 美版 | UCG 评分：30
59.99 美元 | 无对应周边 | 文：ACE 飞行员



当今游戏界王座级的作品首推《现代战争 2》，它的大名已经到了无视他人品头论足的地步。前作《现代战争》所创立的各项突破性设计至今就未有超越者，导致《现代战争 2》推出后根本就找不到一个可以与之匹敌的对手，玩家除了体验系列的改进之外，鲜有负面的评论。《现代战争 2》在画面素质上与前作保持在同一级别上，虽然没有翻天覆地的突破，不过这也足以傲视大多数同类游戏。单机故事模式流程依然很短，完全是以电影化的方式突出视觉效果，游戏关卡设计水平与前作相当，任务设计略显新意不足。然而在如今网络联机的大趋势下，《现代战争 2》新增的“特别任务”模式让玩家体验到了双人在线联机合作特有的乐趣。该模式不但支持耳机交流，而且还支持单机分屏，想获得全任务 3 星评价需要玩家付出一定努力。令这款游戏拥有长盛不衰的关键就是最重要的“多人联机”模式，迄今为止还没有一款主视角射击游戏能够与之匹敌，它包含的升级、挑战、枪械解锁、图标奖励等系统完善且刺激，极大地调动了玩家的战斗欲望。如今它已经成为业界的标杆，引领了该类型网战发展的方向，被众多同类游戏模仿。网战目前共有 16 张地图，多达数十种对战模式，即使花上数百小时的游戏时间也会让你流连忘返。

▲游戏在单机故事模式中借鉴了多部好莱坞经典大片的桥段。

玩过□ 通关□

战斗之魂 辉石的霸者

战斗之魂 辉石的霸者	NBGI	11月12日	★★★☆☆
PSP	バトルスピリッツ 辉石の霸者		动作
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：－
4980 日元	无对应周边		文：晴天

本作是以在日本青少年中非常受欢迎的同名卡片游戏（2008 年 9 月发售）改编的游戏作品，玩家的主要目的就是收集各种卡片，并在与对手的战斗中获得胜利。游戏的战斗采用即时制，玩家需要合理利用被称为“核”的能量源来召唤寄宿在卡片中的怪物，然后根据不同怪物的攻击方式和属性特点来对敌人展开攻击，对玩家的操作有一定的要求。通过与其他玩家联机对战，也是游戏收集卡片的一个途径，但像官方限定版所附赠的珍稀卡片却不能通过该方式获得。游戏中卡片从 2D 变为 3D 的特写动画是一大看点，热血激烈的背景音乐也能给人留下深刻的印象，让人随时保持兴奋的状态。

玩过□ 通关□

最终幻想 水晶编年史 水晶传递者

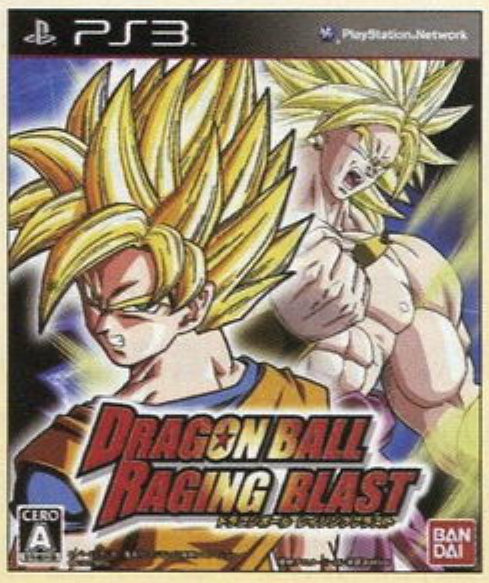
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	Square Enix	11月12日	★★★☆☆
Wii	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー		动作角色扮演
1人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：22
6800 日元	无对应周边		文：九兵卫

和年初推出的《最终幻想 水晶编年史 时之回声》不同，本作是一款趋于传统的动作角色扮演游戏。同样以水晶的世界作为故事的舞台，游戏以一名具有特殊能力的水晶传递者雷尔的身分，讲述一个关于野心与冒险的故事。《水晶传递者》的最大特色在于，游戏活用了 Wii 手柄的独特操作方式来表现主角雷尔可以操纵引力的特殊能力，这让玩家的代入感大增。此外，本作在主线流程中穿插了大量需要特殊操作的迷你游戏，对游戏本身起到了很好的调剂作用。值得一提的是，游戏二周目开始后剧情会补充很多全新的片段，小游戏以及任务也能够自由挑战，因此有重新一玩的必要。

玩过□ 通关□

龙珠 猛烈冲击

龙珠 猛烈冲击	NBGI	11月12日	★★★☆☆
多机种	ドラゴンボール レイジングブラスト		动作
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：19
6800 日元	对应机种为 PS3 及 X360		文：九兵卫

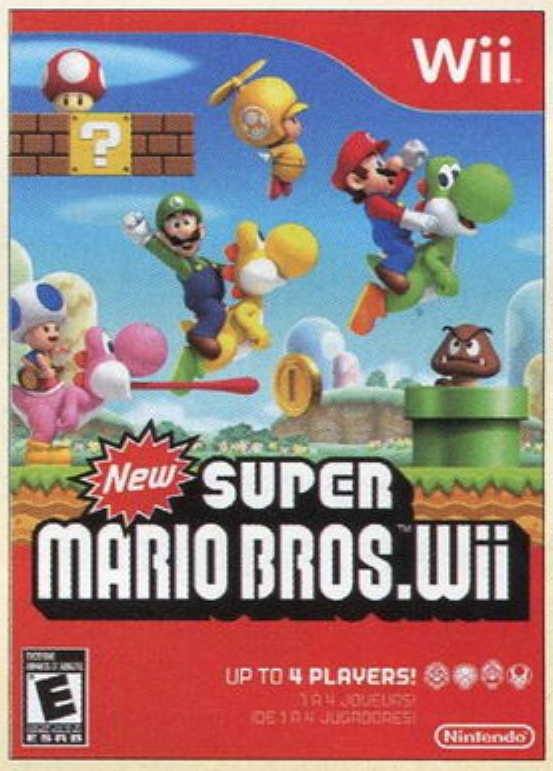


《龙珠 猛烈冲击》是继去年 6 月推出的《龙珠 Z 界限突破》之后第二款同时登陆 PS3、X360 两大次世代主机的系列最新作。游戏的类型为 3D 动作对战，系统则继承了 PS2 版《龙珠 Z 电光石火》。为了最大限度地体现原作的精髓，游戏收录了孙悟空、贝吉塔、魔人布欧等多达 40 名以上的经典角色，剧情模式的长度也达到了系列之最，FANS 可以通过本作回顾《龙珠》历史上的多场精彩对决。虽然游戏并非系列首次登陆次世代平台，但《龙珠 猛烈冲击》的画面和音效却让人感觉到明显的进化，而游戏主题歌也是由影山浩宣演唱的《Progression》，热血依旧。

玩过□ 通关□

新超级马里奥兄弟Wii

新超级马里奥兄弟Wii	Nintendo	11月15日	★★★★★
Wii	New Super Mario Bros. Wii		平台动作
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG 评分：27
49.99 美元	无对应周边		文：炎骑士



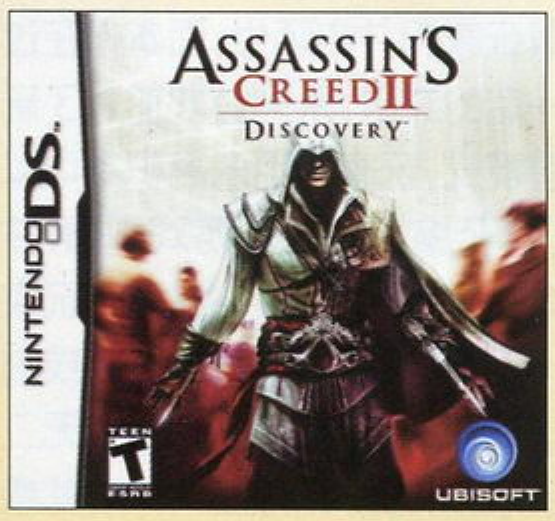
让所有人都能够从中找到属于自己的乐趣，这便是本作的魅力所在。新游戏依然沿用了传统的 2D 横卷轴式场景，这样的设计似乎意在让更多的老玩家找回童年时代的美好回忆。由于加入了 4 人共同冒险的合作模式，原本看似单调的玩法顿时焕发出了新的活力。多人同时游戏的场面不仅更加热闹，也更加富有变化。玩家既可以与同伴协力共渡难关，也可以尝试将伙伴举起来扔出去，甚至踩着其他人的脑袋当跳板。大量存在的不确定因素可以让玩家有常玩常新的感觉，游戏的耐玩度自然也有所提高。为了能够让人们更多地体验到在箱庭世界冒险的乐趣，本作中的关卡数量史无前例地增加到了 77 个，并且在这其中还存在多达 231 枚的星星金币。对于喜欢收集要素的玩家来说，要想拿到所有的星星金币，将免不了要花上一番工夫。作为一款集系列之大成的游戏，本作中的许多设定都回归了系列早期作品的做法。例如游戏中的大地图显示方式以及小恐龙耀西的加入便是向 SFC 平台的《超级马里奥大陆》致敬，海盗船以及库巴之子的出现则可以让老玩家回想起 FC 上的系列第三代。值得一提的是，为了照顾动作游戏新手，这款游戏中还加入了贴心的“超级指引”概念。有了它，任何玩家都可以轻松地将游戏通关！

▲实际上，多人游戏时的最大乐趣并不是彼此互助，而是相互拆台！

玩过□ 通关□

刺客信条II 探索

刺客信条II 探索	Ubisoft	11月17日	★★★☆☆
NDS	Assassin's Creed II: Discovery		动作
1人	对应玩家年龄：13 岁以上	美版	UCG 评分：21
29.99 美元	无对应周边		文：ACE 飞行员

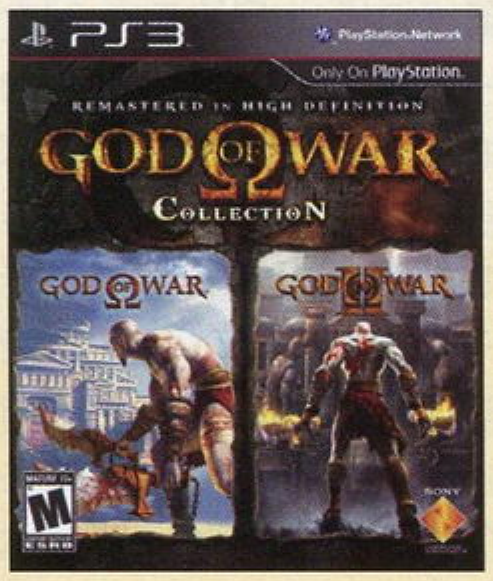


本作在剧情上可以说是对《刺客信条 II》的一个补充，因为受到了 Grimaldi 家族的陷害，为了报仇，Ezio 走上了刺客之旅。游戏在画面上的表现中规中矩，受到机能所限，马赛克难以避免。游戏以 3D 为背景，实际还是 2D 的游戏方式。游戏将对应 NDSi 的摄像头机能，玩家拍摄自己的肖像将会在游戏中的通缉告示中显示，比较讨巧玩家。游戏最成功的一点在于做出了刺客暗杀时那种一气呵成的快感，如果玩家熟悉了敌人配置熟悉，便可以打出行云流水的感觉，这便是游戏最值得我们去尝试的地方。过关后玩家可以看到用时、杀人数和等级评价，可以作为参考下次再战。

玩过□ 通关□

战神 收藏版 | SCE | 11月17日 | ★★★★☆

PS3 | God of War Collection | 动作
1人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 美版 | UCG 评分：25
39.99 美元 | 无对应周边 | 文：胜负师

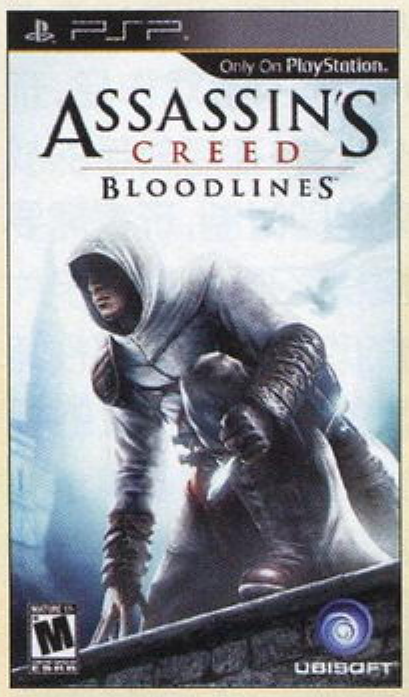


开创划时代的 QTE 演出风格并改变亚洲玩家对美式动作游戏印象的“《战神》系列”，即将迎来三部曲的终结之作，SCE 在 PS3 上推出了 PS2 经典系列复刻版第一弹，在一张蓝光里头收录了系列的前两作以及制作花絮，可算是新作宣传造势的一部分。虽然没有增加什么新要素，但从鼓励玩家重温的角度来说，本作的做法还是相当成功的。游戏画面高清化，60 帧画面稳定流畅，与游戏本身的高素质相结合，让人时隔数年后有一种在玩一款新游戏的错觉，震撼程度不减当年。游戏中的良性 BUG 也没有删除，破天荒的双白金设计，并赠送《战神 III》试玩版下载感觉物超所值。

玩过□ 通关□

刺客信条 血缘 | Ubisoft | 11月17日 | ★★☆☆☆

PSP | Assassin's Creed: Bloodlines | 动作
1人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 美版 | UCG 评分：18
39.99 美元 | 无对应周边 | 文：ACE 飞行员

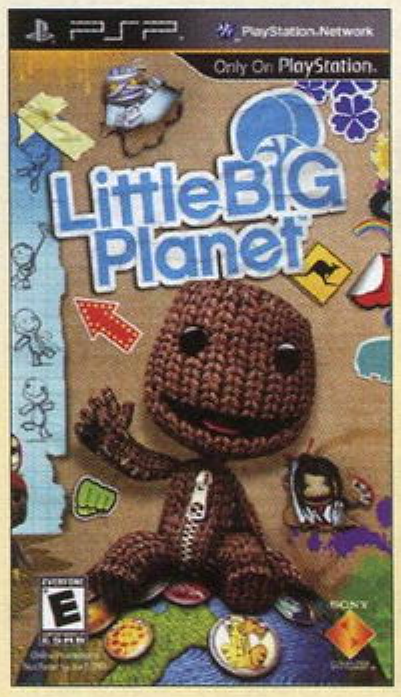


由于机能的限制，不可能以次世代版标准来衡量这款外传性质的作品，不过将其放在 PSP 作品中来进行比较，游戏在画面上的表现还是值得肯定的。虽然熙熙攘攘的市民们不见了，游戏场景变得简单了，但令人高兴的是主角行云流水般的动作被最大限度地移植过来。系列关键的几个要素如暗杀、从高处的信念一跳、紧急躲避等系统依然保留，不过这些系统都进行了简化，远没有次世代版丰富。游戏加入了“钱币”这个新系统，玩家可以用来提升主角的各种属性数值和武器性能。游戏的整体框架还是保持次时代原样，并没有针对掌机特性进行增加，主线和支线任务的减少令乐趣大减。

玩过□ 通关□

小小大星球 携带版 | SCE | 11月17日 | ★★★★☆

PSP | LittleBigPlanet | 平台动作
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 美版 | UCG 评分：23
39.99 美元 | 无对应周边 | 文：炎骑士

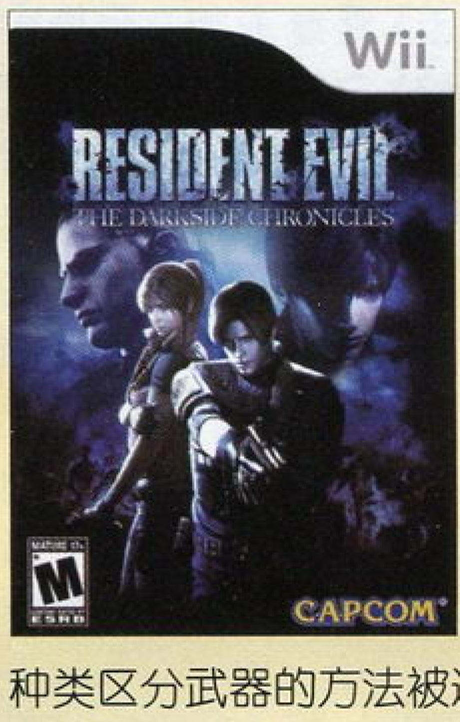


鉴于 PS3 版火爆的人气度，推出 PSP 版自然也就显得顺理成章。不论是画面风格还是系统结构，PSP 版几乎都与 PS3 版如出一辙。如果抛开因机能导致画面分辨率下降的因素。这款游戏已经足以与家用机平台上的同类作品一较高低。PSP 版游戏继承了原作中的道具和服装收集系统。与之相关联的，经典的自创关卡模式同样得到保留，玩家还可以与好友彼此交换道具素材。游戏中的所有关卡均为全新制作，并且同 PS3 版一样足够耐 玩。更加难能可贵的是，新作中的解谜要素设计比 PS3 版更加富有创意。美中不足的是，本作无法像 PS3 版那样支持多人合作冒险。

玩过□ 通关□

生化危机 黑暗历代记 | Capcom | 11月17日 | ★★★☆☆

Wii | Resident Evil: The Darkside Chronicles | 光枪射击
1～2人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 美版 | UCG 评分：21
49.99 美元 | 对应 Wii Zapper | 文：炎骑士

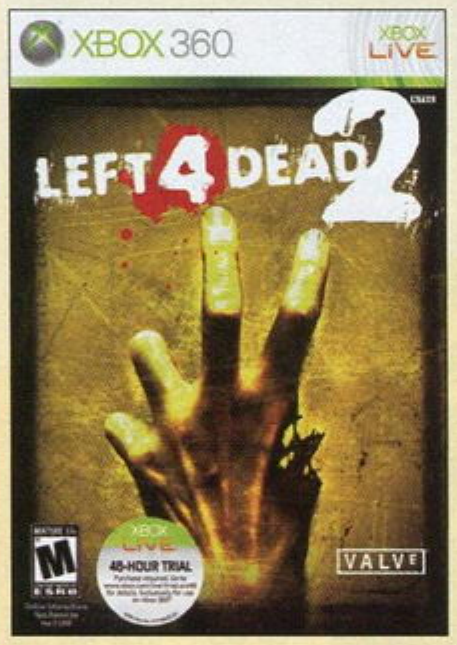


本作在游戏风格上延续了两年前的《安布雷拉历代记》，意在通过光枪射击的游戏形式重新整合和演绎系列作品的故事。为了满足双人同时游戏的需要以及吸引更多玩家的注意力，新游戏的剧本中还加入了不少原创要素，用以对原作中遗留的疑点进行解答。新游戏最值得称道的地方体现在画面表现力上，堪称目前 Wii 游戏中的顶级水准。此外，游戏中的武器系统和双人合作系统都有着不小的变化。前作中以不同型号和种类区分武器的方法被进一步简化，并且加入了《生化 5》中颇受好评的武器快捷键系统。双人游戏时也不再共用一条体力槽。游戏中的收集要素较也前作更为丰富。

玩过□ 通关□

求生之路2 | EA | 11月17日 | ★★★★★

X360 | Left 4 Dead 2 | 主视角射击
1～4人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 美版 | UCG 评分：21
59.99 美元 | 无对应周边 | 文：雷电



本作是注重合作体验的 FPS，玩家控制四个新主角中的一员和其他三个同伴共同在丧尸群中殊死挣扎，使用各种枪械疯狂地射击那些不顾一切冲向你的家伙们，尝试逃出这块被丧尸占领的地盘。稍稍改变了前作“阴暗恐怖”的气氛，加入了一些“阳光明媚”的关卡，除了丰富的枪械外，还加入了 10 种近战武器，包括电锯、消防斧和“致命”的平底锅等等，近战武器的威力很大，在被敌人包围时挥舞它们效果很不错。增加了数种新敌人，造型更“恶心”，攻击也更残暴。一个人玩的话会有一些单调，与 NPC 合作很孤单，4 个玩家合作才能感受到游戏的最大乐趣。

玩过□ 通关□

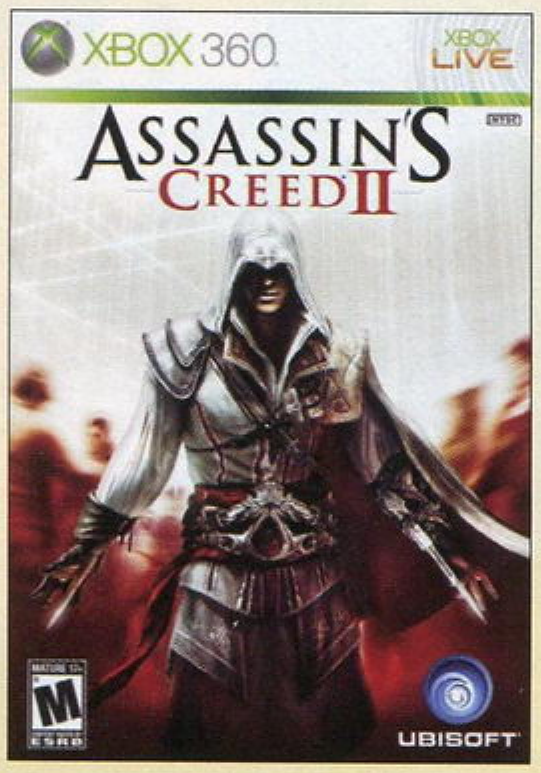
乐高印第安纳琼斯2 冒险再续 | LucasArts | 11月17日 | ★★★☆☆

多机种 | Lego Indiana Jones 2: The Adventure Continues | 动作
1人 | 对应玩家年龄：10岁以上 | 美版 | UCG 评分：21
49.99 美元 | 对应机种为 PS3 及 X360 | 文：ACE 飞行员

乐高系列游戏玩家们并不陌生，而本作在过去基础上又有了一定的突破，系列首次加入了玩家自己创建的冒险模式，玩家利用乐高积木可以编辑自己的关卡，甚至编辑出原创游戏剧情，并且还可以分享给你的好友。令人叫绝的是，玩家所设计的这些关卡还可以将它们与游戏主线剧情连接在一起，这样游戏就变成了一款独一无二的作品，不但自己玩起来投入，而且一种成就感也油然而生。游戏本身的设计以最新电影《水晶骷髅王国》为蓝本。玩家除了体验再现电影的各种章节外，还能收集超过 60 种不同的角色的玩偶，包括各个大反派和敌人等等。这完全是一款为乐高和琼斯 FANS 准备的大礼。

玩过□ 通关□

刺客信条II	Ubisoft	11月17日	★★★★★
多机种	Assassin's Creed II		动作
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：27
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：雷电



美女制作人、科幻、中世纪、跑酷、暗杀……在这些关键词上构建起的系列第一作备受瞩目，但是单调的任务系统也受到了不少玩家的质疑。本作继承了前作所有优秀的部分（除了美女制作人），并且踏踏实实地将游戏本身的各种细节进行了完善。故事紧接前作，以刺客和圣堂武士之间持续数百年甚至数千年的宿命为线索，在现代和中世纪两个不同的时间、空间下交互式行进，玩家一步步接近真相，而每次靠近后却发现更大的谜团，故事已经上升到影响整个人类历史的阶段，但是严谨的科幻性质背景设定让这种奇异地故事风格很容易让人着谜。游戏的画面引擎有一些改变，但是依旧保持了前作极高的水准，并且大大增加了同屏人数，将意大利的城市刻画得异常鲜活，尤其是威尼斯盛大的狂欢节，华丽的假面舞会让人印象极其深刻。达芬奇等无数个在历史上真实存在过的历史人物的加入为游戏添加了丰富的色彩（和剧情相关的情节大部分为虚构），架着达芬奇发明的飞行器在城市上空飞行的感觉太棒了！改进的潜行系统增加了恶名度的设定，新加的敌人警惕槽也让潜入的实现更合乎游戏规则。自由奔跑、攀爬的动作更连贯自然。收集要素依然丰富无比，在繁华的城市中寻找宝箱、羽毛和神秘的文字。

▲体验中世纪威尼斯上空的绝妙飞行。

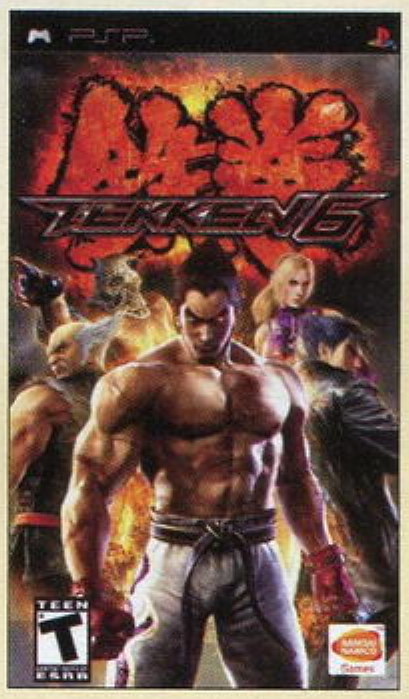
玩过□ 通关□

太鼓之达人Wii 咚咚和2代目	NBGI	11月19日	★★★☆☆
Wii	太鼓の达人 Wii ドドーンと2代目！		音乐
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23
4800日元	无对应周边		文：九兵卫

本作为“《太鼓之达人》系列”登陆Wii平台的第二作，也是家用机版在2009年的惟一新作。游戏与前作一样共收录76首新老曲目，其中包括最新的国民级角色扮演游戏《勇者斗恶龙IX》的序曲，经典的旋律相信很多玩家都耳熟能详。本作虽然没有单独的迷你游戏模式，但却独具特色地将剧情融入了玩家练习曲目的过程中，并且引入之前曾经在NDS版颇受好评的BOSS战要素。BOSS战采用对决的方式，演奏的过程中玩家会受到各种各样的干扰，挑战性极强。为了让初心者也能尽快熟悉游戏的操作方式，本作还准备了内容丰富的道场模式，各种教程也从易到难非常贴心。

玩过□ 通关□

铁拳6	NBGI	11月24日	★★★☆☆
PSP	TEKKEN 6		格斗
1～2人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：22
49.99美元	无对应周边		文：胜负师



与家用机版相隔仅一个月便推出的便携版本，在开发方面延用了PSP版上一作《铁拳DR》的引擎，因此在小屏幕上也能体现出不错的画面水准，当然，与次世代版本相比，缩水在所难免，光源、场景互动的削弱显而易见。同时，因容量所限，PSP版把动作闯关模式整个删除，内容也因此少了一大块，好在保留了全部角色的结局动画，只是新角色拉斯与阿莉莎的所谓新动画也只是资源的再利用。PSP版并没有为玩家提供独有的迷你游戏，像前作的道场模式这样的原创单人游戏模式也没有设置。总的来说，本作只强调了便携特征和适于练习的特点，这不免让人觉得有些遗憾。

玩过□ 通关□

莱顿教授与魔神之笛	Level-5	11月26日	★★★★☆
NDS	レイトン教授と魔神の笛		文字冒险
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24
4800日元	无对应周边		文：晴天

本作是“《莱顿教授》系列”全新三部曲的第一部作品，讲述接受好友的委托的莱顿教授，前往小山村解开“魔神之笛”谜团的全过程。游戏中延续了系列作品谜题与主线剧情交互进行的特色，继续由多湖辉教授编写的谜题再次向玩家的脑细胞发出了挑战，只有不断地破解它们才能发现与主线剧情有关的重要线索。全新收录的“跑火车”、“水族箱”等迷你游戏难度同样惊人，而游戏通关后还会追加全新模式“莱顿教授的伦敦生活”，该模式的玩法为纯正的角色扮演游戏，玩家需要与村民对话接受任务，然后满足他们的愿望就能提升“幸福度”，完美约需100小时左右。

玩过□ 通关□

火影忍者 疾风传 龙刃记	Takara Tomy	11月26日	★★☆☆☆
Wii	NARUTO－ナルト－疾风传 龙刃记		动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：－
6800日元	无对应周边		文：九兵卫

游戏改编自原名动漫，属于《火影忍者》刊行十周年的纪念作品之一。《疾风传 龙刃记》由Takara Tomy完成开发制作，讲述的是鸣人获得全新的忍具“龙刃”后与袭击木叶村的巨大源龙之间战斗的故事，由于游戏中的敌人源龙拥有不同的属性，所以战斗非常需要技巧；而鸣人使用的各种卷物具有不同的攻击和辅助效果，发动忍术时的画面也极为华丽。对FANS来说，本作与其他《火影》游戏作品的最大不同就是，游戏的战斗极为爽快，整个流程几乎都是通过不断消灭敌人来完成的，基本无需解谜和探索。对于喜欢动作游戏的FANS来说，《疾风传 龙刃记》是再合适不过了。

玩过□ 通关□

虫姬 双人 Ver 1.5	Cave	11月26日	★★★☆☆
X360	虫姫さまふたり Ver 1.5		射击
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：23
6800 日元	无对应周边		文：纱迦

《虫姬 双人》是 2006 年 10 月于街机上登场的作品，游戏属于纵向弹幕式射击游戏。街机上后来又推出过 1.5 版，对游戏内容进行了修正。X360 版正是以这个版本为基础移植的。在游戏中玩家可以选择范围攻击型的レコ和前方集中型的パルム两名角色，这也是游戏标题的来历。X360 版除了画质加强之外，还增加了游戏模式。其中最有特色的当属 Xbox 360 的原创模式。该模式共有 3 种难度可以选择，各种水平的玩家都可以找到乐趣。此外游戏系统亦有很大变化，增加了切换模式、子弹反弹、自动保险等设定，爽快的狂热模式更是令爽快度大增，乐趣远胜街机版！

玩过□ 通关□

雷电2009年度十佳游戏

- 最终幻想XIII
- 未知海域2 纵横贼道
- GT赛车 PSP
- 怪物猎人3 tri
- 使命召唤 现代战争2
- 生化危机5
- 横行霸道 唐人街战争
- 寂静岭 破碎的记忆
- 尘土飞扬2
- 刺客信条II

※排名不分先后。

年度感言 2009年玩的时间最长的游戏是《怪物猎人3》，剧情最让我感动的是《寂静岭 破碎的记忆》，过程最纠结的是《GT赛车 PSP》……如果只让我从这些记忆中挑出一个留下，其他都忘掉，我会选《未知海域2》。这游戏我只完整玩了一遍，二周目打到雪山之前，在西藏的村落中，我便停下，因为我清楚记得第一次来到雪山洞窟前的场景时的心情。在洞口前的悬崖边，我控制德雷克一圈圈踱着步子，看由线串起的五彩番旗在风中摆动，就这样盯着屏幕，过了5分钟，关机，上床做梦。很多美好的回忆是照片无法记录的，让那份心情在体内沉淀，沉淀。哪天，如果我真的忘了，我再回来看你。

十二月 DECEMBER

12月1日 索尼宣布感恩节当周PS3是销量增长最快的主机，于美国销售了44万台，创造了历史上的最佳成绩，是去年同期销量的4倍。

12月1日 任天堂宣布感恩节期间Wii销量为55万台，同比降低25万台。不过NDS再创新高，当周销量超过百万。

12月2日 《寂静岭》制作人山冈晃透露其已经离开Konami。

12月3日 SCEJ召开“PlayStation Award”颁奖礼，《怪物猎人携带版2nd G》连续第三次获得白金奖。

12月3日 Take-Two宣布上财季销售额低于预期，当日其股价暴跌21%。

12月4日 《日经》报道过去一直供不应求的Wii开始产能过剩，任天堂正大幅降低其产量，导致两家零部件供应商利润降低了一半。

12月10日 由于音乐类游戏开始萧条，《摇滚乐队》开发商Harmonix宣布裁员39人，主要为裁掉游戏测试部门。

12月12日 美国Spike电视台播出VGA游戏大奖颁奖礼盛况，同时在其“世界首映”板块中播出了《光环 致远星》、《荣誉勋章》、《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院2》等首次公开的大作。《未知海域2》获VGA年度最佳游戏大奖。

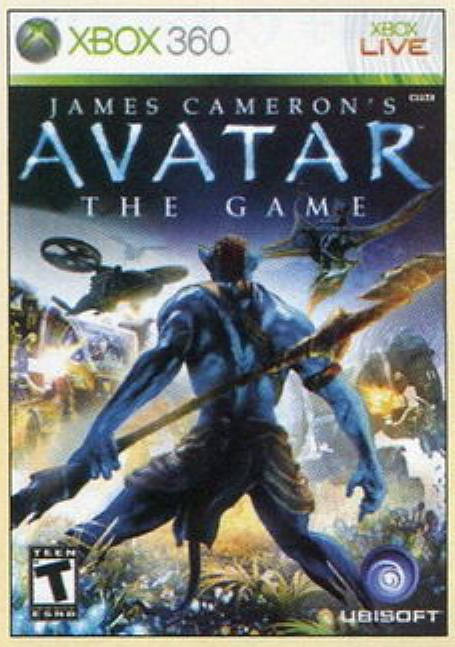
12月17日 《最终幻想XIII》日本上市，首批出货量180万套，首日单体版销量突破100万，首周实际销量超过150万。当周PS3创下25.5万台的历史最高周销量纪录。和田洋一表示本作日本销量有望超过200万套。

12月17日 Take-Two公布了上财年财报，收入从15.4亿美元下降到9.68亿美元，并出现巨额亏损。Take-Two开始准备甩卖旗下分公司。

12月21日 Square Enix宣布《勇者斗恶龙IX》已成为系列销量最高的一作。

12月22日 Capcom宣布《失落的星球2》、《超级街头霸王IV》和欧美版《怪物猎人3 tri》将延期至下个财年发售，《黑暗虚空》销量目标下调了一半。Capcom财年销售收入目标大幅下调300亿日元。

阿凡达	Ubisoft	12月1日	★★☆☆☆
多机种	Avatar: The Game		动作
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG 评分：-
59.99 美元	对应主机为 PS3、X360、Wii、NDS、PSP		文：星夜



电影《阿凡达》创造了票房神话，但游戏版却没有摆脱电影游戏质量普遍偏低的困境。玩家在游戏中扮演的是 RDA 的战士 Ryder，在游戏进行到一个小时之后，将会面临两个选择：继续站在 RDA 的一方，或者成为阿凡达。游戏中的潘多拉星球非常美丽，茂密的丛林、壮观的瀑布都十分养眼，每一个可以探索的区域面积都很大。玩家同时可以携带 4 种武器，武器会升级。本作还加入了采用回合制战略方式进行的迷你游戏，叫做“征服模式”，在主线游戏中获得的资金可以用来在征服模式里购买作战单位，助你攻城略地，这样可以在主线模式里提高经验值和战斗力。

玩过□ 通关□

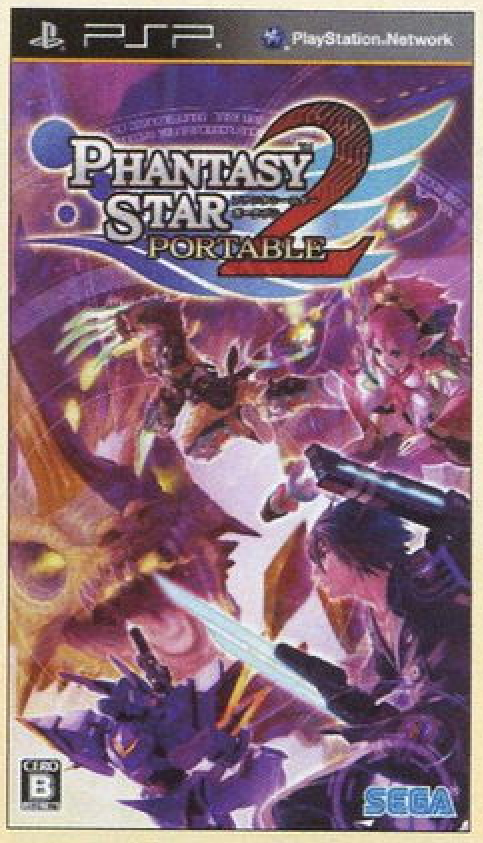
机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS	NBGI	12月3日	★★★★☆
PSP	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS		动作
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：23
5980 日元	无对应周边		文：炎骑士

一年一作几乎成了“《高达 VS.》系列”的惯例，但这并不意味着本作就是一款应付了事的草率作品。本作在继承了系列严谨的操作系统的同时，还加入了大量新要素。对比街机平台的原版本，PSP 版中不仅收录了更多的机体，还引入了全新的“NEXT DASH”概念。所谓 NEXT DASH，即“冲刺取消技”，这一概念的引入直接导致了一直延续的连击系统和战术应用发生了翻天覆地的变化。不仅的技巧性得到了进一步强化，战术运用也较以往有很大不同。另外，PSP 版中还新增了原创的“NEXT PLUS 模式”，游戏的耐玩度得以进一步提高。

玩过□ 通关□

梦幻之星 携带版2

梦幻之星 携带版2	SEGA	12月3日	★★★★☆
PSP	ファンタシースターポータブル2		角色扮演
1～4人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：25
4800日元	无对应周边		文：九兵卫



《梦幻之星》是一款以宇宙冒险为主题的经典日式角色扮演游戏，而《梦幻之星 携带版2》则是该系列时隔多年后登陆PSP平台的第二款原创新作。本作中共有28种武器，分左右手持以及双手持，每种武器可附加不同的PA技能，而防具的各种不同插件也需要玩家去耐心研究。由于武器和防具均有等级的区别，所以想获得更强的装备就必须反复挑战更高难度的任务与敌人。游戏不仅支持类似于《怪物猎人 携带版》的局域网联机，玩家还能用PSP连接因特网实现网络联机，与世界各地的玩家一起共同交流、携手作战。将好友带领到游戏中“自己的房间”，玩家还能展示个人收藏，聊天以及各种诙谐的图形符号极大地方便了玩家之间的对话。不过新作中最引人注目的除了新场景、新敌人、新武器、新动作这些超进化的要素以外，还引入了与其他作品联动的各种新奇要素。游戏中的联动内容涉及方方面面，有来自必胜客、芬达官方授权的道具以及装备，也有初音、《新世纪福音战士剧场版》、《Fate》等动漫作品的原版服装，甚至连SCE当家吉祥物多乐猫也来到游戏中的世界凑热闹。这些趣味性十足的要素对于FANS的吸引力非常高，也让冒险的过程变得更加多彩，因此本作可以堪称年度最适合联机的掌机游戏。

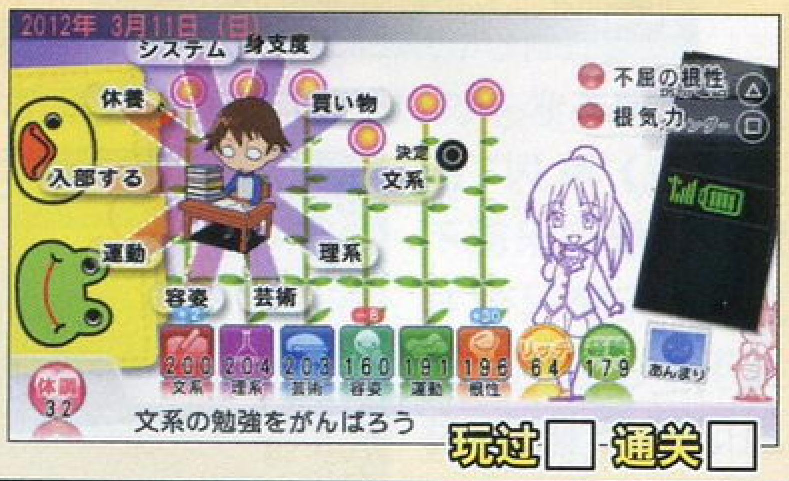
▲取材自人气动漫作品《Fate》中的服装以及武器。

玩过□ 通关□

心跳回忆4

心跳回忆4	Konami	12月3日	★★★★☆
PSP	ときめきメモリアル4		模拟育成
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：24
5250日元	无对应周边		文：脆薯条

作为15周年的纪念性作品，本作没有让心跳FANS失望，那种玩初代时的感觉的的确确能在本作中找回，而且各种隐藏要素丰富，这些都足以让玩家反复通关好几次。游戏的养成系统也有了很大的简化，6种基本能力反复提升，玩家们在游戏的同时也能体验到高中生活的丰富多彩，参加各类文艺活动也是乐趣多多，其中的小游戏在通关后都能反复挑战，在成绩名单上还能看见历代角色。在约会时新增加的“心跳牵手”可谓是亮点之一，玩家要依靠屏幕上方的心跳度来判断出手的时机，天使与恶魔会给玩家不同的建议，出手太早或过晚都会错过牵手的机会，成功后会有特写镜头送出。



玩过□ 通关□

战国无双3

战国无双3	Koei Tecmo	12月3日	★★★★☆
Wii	战国无双3		动作
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：26
6800日元	无对应周边		文：纱迦

光荣人气动作游戏的第三作，和过去一样，玩家要扮演日本战国时代的武将在乱军中取上将首级。游戏为Wii独占，因此画面和PS2上的2代相比没有进步，而帧数还不如2代稳定，着实让人大失所望。

这次游戏收录战役的年代比前两作要长，从河越夜战一直到大坂之阵均有收录。游戏加入了北条氏康、立花宗茂等多名新角色，使得游戏出场的阵容更加完整，不过各角色的剧情并非忠于史实。

动作设定方面，这次游戏追加了影技和无双奥义·皆传。影技允许玩家消耗练技槽取消攻击动作进行破防和追打，是一个易学难精的上级向技巧。无双奥义·皆传则是威力最大的必杀技，而且演出效果非常华丽。装备方面这回分为武器、铠、笼手、足袋、鞍5种，等于是把过去的技能分配到了装备之上，而且可以通过锻冶屋升级。系列的神来之笔——秘藏武器在本作中强势复出，足以让老玩家感动无比了。而且秘藏武器的取得方法均为高难度下完成全击破效果，省去了玩家自行摸索的烦恼。

不可不提的是游戏附带的《谜之村雨城》模式。此模式由任天堂经典游戏改编而成，一共分为18关，玩法与正常关卡有所不同，而且也关系到不少隐藏要素，值得尝试。

▲本作的隐藏要素大部分都可以直接购买。

玩过□ 通关□

寂静岭 破碎的记忆

寂静岭 破碎的记忆	Konami	12月8日	★★★★☆
Wii	Silent Hill：Shattered Memories		动作冒险
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：25
49.99美元	无对应周边		文：雷电

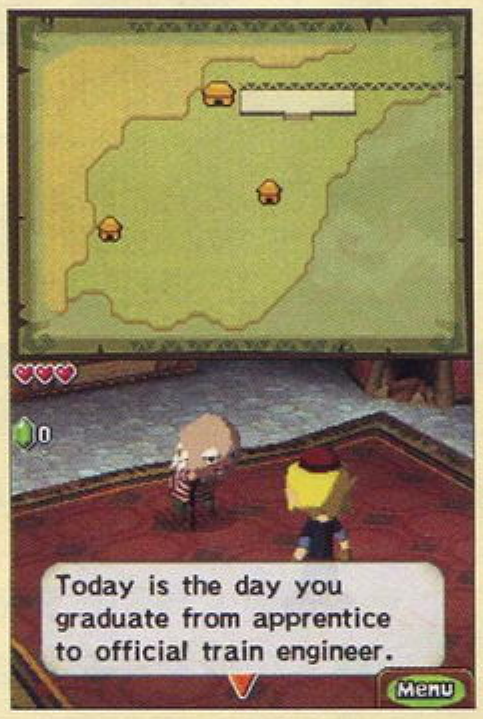
本作并不是《寂静岭》第一作的重制或复刻版，而是一款重新成像（Re-image）的作品。本作没有战斗，里世界中要躲避敌人向目的逃跑，感人的剧情是绝对的重点。游戏用到了一代的一些设定，比如角色的姓名和部分样貌特征，以及“寂静岭”这个核心意向，重新为每个角色安排了不同的身世，发生了不同的故事，类似一种平行宇宙的感觉。父爱到底有多伟大？亲情到底有多真诚？爱情到底有多重要？本作将为玩家提供思考这些情感的空间。Wii版的操作非常舒服，遥控器手柄被用作手电、手机等道具，很有新意。本作也会推出PSP和PS2版。

玩过□ 通关□

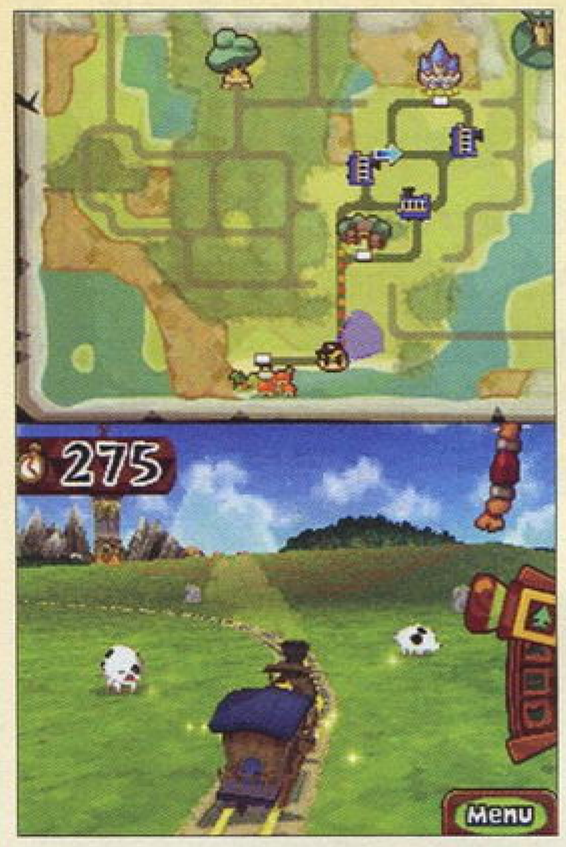
塞尔达传说 灵魂轨道

塞尔达传说 灵魂轨道	Nintedo	12月7日	★★★★★
NDS	The Legend of Zelda: Spirit Tracks		动作角色扮演
1人	对应玩家年龄：10岁以上	美版	UCG 评分：26
39.99 美元	无对应周边		文：火云

本作采用的是 NDS 上一部作品《塞尔达传说 幻影沙漏》的优化引擎，所以玩过前作的玩家对本作一定不会陌生。本作在画面上的表现已经达到了 NDS 机能的极限，精美绚丽的卡通渲染让玩家仿佛身处童话的世界，游戏的操作也针对前作进行了细微调整以更适合玩家习惯。游戏的可玩性得到了很好的继承，精妙的机关设计自不必多说，玩法丰富的 BOSS 战也是游戏的亮点之一。"《塞尔达传说》系列"的游戏系统向来都不复杂，玩家只要掌握手中装备的用法即可展开冒险，游戏考验的就是玩家发挥的想像力以及使用道具解谜的能力，对操作上的要求倒不是很高。游戏全程触控操作，



只需要一根触控笔就可以完成所有动作，但如果配合快捷键的运用，可以让你的操作更加迅速与准确。灵魂列车是游戏的最大改变，玩家必须通过操作列车往返世界各地的迷宫与村庄，游戏的分支任务和隐藏要素也大多和火车与铁轨相关。笛子的使用方法则充分显示出了 NDS 的娱乐功能，对着机身上的麦克风吹出特定的音符便能够起到意想不到的效果，游戏流程中还有很多必须使用笛子开启的灵魂轨道，想要顺利通关，还得具备优良的节奏感。



◀灵魂列车让游戏的进行方式与之前系列有很大的不同，玩家必须画出轨道并手动操作列车才能往返于世界各地进行冒险。

玩过□ 通关□

光辉圣约3 瞳

光辉圣约3 瞳	MMV	12月10日	★★★☆☆
NDS	ルミナスアーク3 ～アイズ～		策略角色扮演
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：22
4980 日元	无对应周边		文：晴天

游戏的故事发生在一个专门训练"玛吉骑士"的学校，男主人公的职责是守保护魔女们的安全，并调查魔物频繁出现的原因。和前作相同，游戏中玩家可以通过攻击积攒 CP 来发动强力的 FD 技能，胜利后敌人也不再只掉落金钱和强化能力的魔石，而是会有针对性地掉落素材，利用它们可以合成出商店中无法买到的强力武器，使玩家低等级挑战高难度成为可能。游戏采用章节制进行，每章都会有自由战斗让玩家收集素材或提升等级，而完成剧情战斗后玩家也有机会和同伴对话触发各种事件，选择正确的选项后还能提高对应角色的好感度，收集到数量不等的精美 CG 插画。

玩过□ 通关□

R-TYPE 战略版II 巧克力战争

R-TYPE 战略版II 巧克力战争	Irem	12月10日	★★☆☆☆
PSP	R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート		策略
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：18
4800 日元	无对应周边		文：炎骑士

作为"《R-TYPE》系列"转型为策略类游戏后的第二弹，本作在核心度方面走得更远。相比前作，这一次的游戏有着足以让绝大多数玩家望而生畏的高难度。在大多数厂商都在试图通过降低游戏难度以求让更多玩家青睐自家作品的今天，Irem 这种往死胡同中钻的做法实在是让人钦佩。撇开难度方面的问题，新游戏中的系统以及战场结构基本上都直接照搬前作，并没有太多的变化。除了地球军和异形生物之外，这一次的游戏中还出现了人类的分裂势力——宇宙革命军。对比前作，新游戏的关卡数量甚至可以用海量来形容。另外，本作还允许玩家以联机的形式进行对战。

玩过□ 通关□

火影忍者 疾风传 终极风暴3

火影忍者 疾风传 终极风暴3	NBGI	12月10日	★★★☆☆
PSP	NARUTO－ナルト－ 疾风传 ナルティメットアクセル3		动作
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：－
4800 日元	无对应周边		文：九兵卫

《火影忍者 疾风传 终极风暴3》是 2009 年最后推出的一款《火影》题材游戏，由 NBGI 开发制作。"《终极风暴》系列"一直以来都是同类作品中最受玩家以及媒体好评的，登陆 PSP 版的最新作也不例外。利用 PSP 的无线联机功能，本作可以实现最多 4 人的通信对战，既有各自为战的乱斗模式，也有合作对战的 2 对 2 模式，玩家还可以选择与同伴一起共同协力完成任务。游戏的故事模式同样以《疾风传》为蓝本，登场的角色的数量达到了 50 人之多（含状态变化）。战斗部分新增的"应援输入系统"可以让玩家协助同伴发动奥义，大大提高了对战时的技巧和策略性。

玩过□ 通关□

死神 灵魂狂欢节2

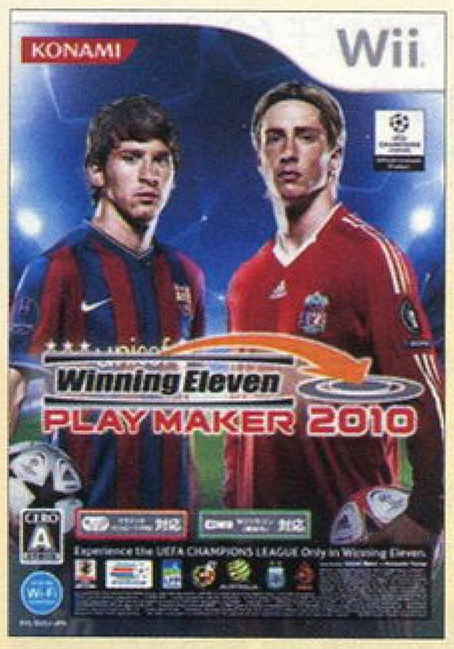
死神 灵魂狂欢节2	SCE	12月10日	★★★☆☆
PSP	BLEACH ソウル・カーニバル2		动作
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：－
4800 日元	无对应周边		文：九兵卫

本作是有集英社授权 SCE 开发的"《死神 灵魂狂欢节》系列"的第二部作品。游戏在前作的基础上新增 4 大关卡，人物角色以及任务数量也得到了大幅提升。本作中收录的原作中多达 120 名以上的角色堪称系列最多，新增角色有更木剑八、京乐春水以及朽木白哉。此外，游戏的故事包含了从黑崎一护与朽木白哉最初的相遇一直到最新 TV 版动画中出现的所有经典剧情。原作中热血十足的战斗场面在小小的掌机上得到近乎完美的还原，发动技能时的特写镜头充满魄力，华丽的演出效果会让 FANS 大呼过瘾。除了普通的 UMD 版，本作还支持从 PSN 直接购入并下载至记忆棒中进行游戏。

玩过□ 通关□

胜利十一人 组织者2010 | Konami | 12月10日 | ★★★☆☆

Wii | WINNING ELEVEN PLAYMAKER 2010 | 体育
1～4人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG 评分：24
6980 日元 | 无对应周边 | 文：Gouki



本作作为整个系列的一个新分支，以强大的品牌号召力和独特的操作方式，几乎成为 Wii 上足球游戏的惟一选择。和前作相比，在操作上针对 Wii 独特的手柄进一步进行优化，各项微调都让玩家的操作更加随心而动。在游戏系统方面，增加了球员短时间内的疲劳槽，带球跑得越久，身体平衡能力也就越低，球员耐力的高低会直接影响短时间疲劳槽的界限，这甚至是其他主机版本都没有的设定。游戏的画面细节也得到加强，与欧洲冠军联赛品牌的强强联手使得赛场的气氛更加浓烈。极具 Wii 主机特色的“能够使用 Mii 角色进行游戏”的模式让激烈的比赛变得妙趣横生，大头球员丰富的表情让人忍俊不禁。

玩过□ 通关□

圣恩传说 | NBGI | 12月10日 | ★★★★☆

Wii | テイルズ オブ グレイセス | 角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：12 岁以上 | 日版 | UCG 评分：25
7329 日元 | 无对应周边 | 文：脆薯条

《圣恩传说》给人的感觉就是 NBGI 下了血本，剧情虽说有点老套，但玩通之后感觉还是非常不错的。战斗部分相比《薄暮传说》要爽快很多，这种爽快并不是能够使用一些无限连段，而是建立在比较严谨的战斗系统之上，整个战斗过程非常流畅，而且技术都没有拖泥带水的感觉。不过本作中的称号与能力、技术挂钩，而且收集起来的过程非常繁琐，势必会消耗大量时间。而诸如“《传说》系列”经典的小游戏都得以保留，要说最大的败笔便是游戏存在诸多 BUG，有些比较致命，极少部分属于良性 BUG，要是这点能够改善的话绝对是 Wii 玩家的一款必玩游戏了。

玩过□ 通关□

侍魂 闪 | SNK Playmore | 12月10日 | ★★☆☆☆

X360 | SAMURAI SPIRITS 闪 | 动作
1～2人 | 对应玩家年龄：12 岁以上 | 日版 | UCG 评分：17
6800 日元 | 无对应周边 | 文：纱迦

昔日的超人气武器格斗大作《侍魂》在经过几次不成功的 3D 化后，再次做出尝试。本作移植自街机版，游戏的画面在 SNK Playmore 的游戏里算是拔尖的，但依然不算太好。游戏引入了横斩、纵斩、轴移动等要素，但本质上还是个 3D 画面、2D 玩法的游戏。游戏引入了威力巨大的重斩，又有华丽的空中连续技，显得有些不伦不类。本作的日版分级为 12 岁以上，这是因为游戏在日版机会屏蔽掉分尸效果。分尸效果实际上是游戏的最大噱头，虽然这个设定以往就有，但在 3D 格斗游戏中少之又少。在 3D 写实风格出现这种镜头，着实有点让人恶心，不过也有人喜欢。

玩过□ 通关□

女皇之刃 螺旋混沌 | NBGI | 12月17日 | ★★★☆☆

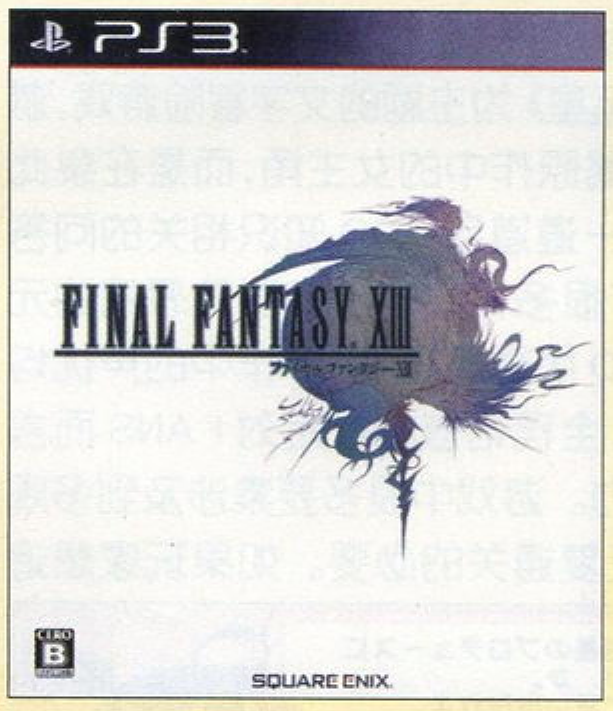
PSP | クイーンズブレイド スパイラルカオス | 策略角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：17 岁以上 | 日版 | UCG 评分：23
5800 日元 | 无对应周边 | 文：纱迦

被戏称为“姬战”的本作，实实在在地继承了《机战》的特色。原作本为对战书，以擦边球而闻名，后来被改编为动画更是变本加厉。PSP 版和原作相比，尽管还是以美女爆衣为卖点，但略有收敛。游戏的系统与《机战》基本一致，像 EN、精神、换装等要素在游戏中均有体现，只是换了个名字。尤其值得称赞的是本作继承了《机战》华丽的战斗动画这一传统，其制作态度之认真令人肃然起敬。游戏还根据原作特色加入了一些全新的设定，例如收服同伴和连锁爆衣，值得玩家反复研究。游戏的声优阵容照搬自动画版，因此极其强大，而且游戏还增加了原创角色和原创动画，实属诚意之作。

玩过□ 通关□

最终幻想 XIII | Square Enix | 12月17日 | ★★★★★

PS3 | ファイナルファンタジー XIII | 角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：12 岁以上 | 日版 | UCG 评分：29
8800 日元 | 无对应周边 | 文：纱迦



这是到目前为止次世代主机上最优秀的日式角色扮演游戏。游戏在技术方面的表现令人极为满意：游戏画面令人惊艳，主要角色建模精细，读盘速度飞快且无需安装硬盘，战斗中的各种特效令人眼花缭乱，角色的动作之流畅细致令同类游戏汗颜。利用蓝光的强大容量，游戏收录了大量 HD 过场动画，堪称视觉盛宴。

游戏秉承了系列每作系统均不一样的特点。这回系统的核心是崩溃与职务。游戏异常强调连续对敌人造成伤害，通过进攻可以累计崩溃值，达到一定数值后就会令敌人进入崩溃状态。此状态下敌人能力下降，而我方攻击力倍增，剧情中大部分敌人都必须活用崩溃系统才能顺利过关。

职务系统更是系统的精华所在。游戏中设定了 6 种职务，有的负责攻击，有的负责回复，各司其职。玩家必须根据实际情况来决定由场上的 3 名队友分别担任什么职务，面对瞬息万变的战况，有时如果换职务的动作稍慢就会导致队伍全灭，这也赋予了战斗一定的动作性。

游戏的主线流程在 35 个小时以上，分为 13 章。和过去不同的是这回的主线流程在第 9 章之前不能随意换人，在第 11 章之前没有分支。这种低自由度的设定令不少玩家感到不快。不过真正的游戏乐趣会在第 11 章全面展开，游戏通关之后才是真正的开始。

▲本作的单发攻击伤害值上限可达999999，系列最高！

玩过□ 通关□

莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	Gust	12月22日	★★★☆☆
NDS	リーナのアトリエ～シュトラールの炼金术士～		模拟经营
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG 评分：21
4800 日元	无对应周边		文：晴天

游戏的主要目的是在 3 年的时间内筹集资金修复被大火破坏的森林，所以玩家平时需要接受任务调合物品来累积运作资金，然后乘坐马车在不同的城镇之间倒买倒卖实现盈利。在不同的时期玩家能够探索的素材采集地和能采集到的物品都会发生变化，而迷宫中的遭遇战为传统的回合制，且不同角色能够使用的技能会根据前后排的站位改变，拥有一定策略性。特定时间发生的事件使游戏的整体氛围非常轻松，玩家也能借此对同伴产生拥有更深的了解，当 3 年的期限到达后，根据玩家当时持有的资金、调合的物品、森林修复度等情况会决定触发的结局，要想全部看到至少需要将游戏通关 6 遍才行。

玩过☐ 通关☐

合金弹头XX	SNK Playmore	12月23日	★★☆☆☆
PSP	Metal Slug XX		动作射击
1～2人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：19
4800 日元	无对应周边		文：炎骑士

本作在系列之中的定位类似于《合金弹头 X》，属于根据前作关卡进行调整的强化版。游戏的玩法依旧是系列多年延续的经典方式，在其中登台演出的我方角色仍然是“经典四人组”+ 怒之队的克拉克和拉尔夫。游戏中的所有关卡舞台均源自 NDS 上的《合金弹头 7》，老关卡中的分支路线也得以保留。新作中的部分 BOSS 属于初次登场的新面孔。尽管游戏的平台转战到了 PSP 上，但游戏的画面素质仍然停留在 NDS 的水平，并没有进行任何优化处理。值得欣慰的是，前几作中的战斗学校模式在这一次的游戏中得到保留，多达 70 个以上短小精悍的迷你任务非常适合掌机平台。

玩过☐ 通关☐

幸运星 网络偶像大师	角川书店	12月23日	★★☆☆☆
PSP	らき☆すた ネットアイドル・マイスター		文字冒险
1人	对应玩家年龄：12 岁以上	日版	UCG 评分：19
5800 日元	无对应周边		文：九兵卫

本作是由角川书店推出的一款以人气 OTAKU 动漫《幸运星》为主题的文字冒险游戏，游戏的内容并非攻略原作中的女主角，而是在泉此方的指导下完成一道道与 ACG 知识相关的问答题，中间也穿插了很多有趣的剧情以及恶搞的元素。除了角色以 Q 版形象重制，本作中的声优均以原班人马不变，全程语音的设定对 FANS 而言也有足够的吸引力。游戏中很多要素涉及到多周目，所以玩家有反复通关的必要。如果玩家想追溯本作里出现的所有恶搞的捏他（桥段）来源，想必也会花上不少时间。总而言之，游戏的 FANS 向比较明显，熟悉游戏且对原作有兴趣的玩家值得一试。

玩过☐ 通关☐

脆薯条2009年度十佳游戏

- 恶魔之魂
- 星之海洋 4 最后的希望
- 杀戮地带 2
- 泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜
- 伊苏 7
- 未知海域 2 纵横贼道
- 使命召唤 现代战争 2
- 心跳回忆 4
- 圣恩传说
- 最终幻想 XIII

※排名以发售日为序。

年度感言 算算自己来编辑部也有半年之余了吧，想想年初时还窝在家里打机，一转眼的功夫就来到了编辑部上班，有时候想起来真觉得好笑。一方面由于工作忙了，自己喜欢的游戏并没有时间完美，所以回家过年时把该补的都补了吧。下半年玩的最多的当然非《KZ2》和《COD6》莫属，和大伙一起联机实在是太欢乐了，怎么说呢，我们不是在玩游戏，而是在交流感情，再此也感谢那些“战友们”啊。对我个人来说，今年最大的惊喜便是《杀戮地带2》，果然自己还是比较喜欢那些科幻的东西，当时为了避免掉线，专门半夜起来打网战，当拿到周荣誉红色肩章时真是激动万分呢。

本次年鉴共收录
2009年1月1日到2009年12月31日
各平台游戏共232款

（跨平台游戏只计算一次）

其中包括

PS3 游戏66款　X360 游戏61款　Wii 游戏49款
PSP 游戏60款　NDS 游戏53款　PS2 游戏9款

后面还有44款各平台下载游戏

游戏大年鉴下载游戏部分图解说明

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

制作公司

下载游戏的发行商都是硬件厂商本身，因此年鉴中改为制作公司。

发售日期

年鉴中收录的游戏均为2009年发售的，故不标明年份。下载游戏的发售日期指对外开放下载的时间。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共5级。

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

售价

除PS3、PSP外，Wii、NDS、X360的下载游戏售价均采用自己的虚拟货币为单位，请注意区分。

游戏版本

年鉴介绍的游戏所对应的地区版本，一般来说需要在对应地区的服务器上才能下载。

游戏人数

该游戏参与人数的相关情报。

写作编辑

撰写本篇评介的编辑。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家更好地识别。

游戏年鉴正文

介绍游戏正文，规格分为140字和370字两种，根据游戏影响力来划分。

玩家标记栏

这里为大家留下了“玩过”、“通关”两个标记栏，以便大家统计2009年的游戏历史。

花	SCE	2月12日	★★★★★
PS3 FLOWER			动作
800 日元	日版	1人	文：胜负师

■仅看标题画面就已经觉得这款游戏不一般。

本作无疑是2009年度最不容错过的下载游戏，是PSN下载游戏中艺术感与品位的示范级作品。本作虽然只有短短的六关，只需两三个小时便能够通关，加上18朵隐藏花的收集和几个条件特殊的奖杯，也就没有太多的重复价值了。但只要用心体验，哪怕只是两三个小时，也很可能成为埋藏在你心中长久的记忆。玩家需要控制的是一片花瓣，当它经过花蕾后可以令其开花，并增加花瓣数量，最后形成一道长龙，场面华丽壮观，通过色彩、音效的变化，产生强烈的视觉冲击。由于本作采用全体感操作，所有的按键只有加速一个功能，操作又特别简单，因此仅玩前两关就判断后面流程的话，你会觉得游戏内容很单调，但游戏最后三关几处峰回路转，将游戏的节奏一步步推向高潮，这也让通关时的神清气爽、心旷神怡很难用语言去形容。中国制作人陈星汉用他的精彩创意和惟美的制作理念为冷冰的电脑程序赋予了勃勃生机。

■只是看画面很难想像这款游戏到底是怎么玩的。

玩过□ 通关□

游戏大年鉴下载游戏部分目录索引

A

俺自己制造 69
暗影恐惧 71

B

暴力火箭 70
爆炸人 70

E

俄罗斯方块 72
恶魔城 重生 72

F

防御阵形 觉醒 71

G

高桥名人的冒险岛Wii 68
光与暗的公主和世界征服之塔 FFCC 70
国破山河在 72

H

猴岛小英雄 特别版 70
花 68
魂斗罗 重生 69

J

极限摩托HP 71

K

口袋妖怪 不可思议的迷宫 71

L

垃圾箱 68

M

漫画英雄对Capcom 2 71
迷失之风 冬之旋律 73
模拟大楼DS 71
魔球砖块 68

O

OutRun经典在线 69

P

拍照格斗X 73
胖公主 71
炮塔防御 72

Q

全民地底探险 68

S

三连星 72
丧尸天启 68
伸缩小子 68
使命召唤 典藏版 73
水晶守护者 68
随身随地的炸弹人 72

T

太空侵略者 极限版 69

X

洗碗工 不死武士 69
细胞因子 念力战争 70
像素垃圾 怪物 豪华版 72
像素垃圾 射手 73

Y

益智之谜 银河矩阵 69
勇者斗恶龙 大战 70
元素怪兽TD 携带版 73

Z

战地1943 70
指挥官的挑战 72
周刊多乐电视台 73

花 | SCE | 2月12日 | ★★★★★

PS3 FLOWER | 动作
800 日元 | 日版 | 1人 | 文:胜负师

■仅看标题画面就已经觉得这款游戏不一般。

本作无疑是 2009 年度最不容错过的下载游戏,是 PSN 下载游戏中艺术感与品位的示范级作品。本作虽然只有短短的六关,只需两三个小时便能够通关,加上 18 朵隐藏花的收集和几个条件特殊的奖杯,也就没有太多的重复价值了。但只要用心体验,哪怕只是两三个小时,也很可能成为埋藏在你心中长久的记忆。玩家需要控制的是一片花瓣,当它经过花蕾后可以令其开花,并增加花瓣数量,最后形成一道长龙,场面华丽壮观,通过色彩、音效的变化,产生强烈的视觉冲击。由于本作采用全体感操作,所有的按键只有加速一个功能,操作又特别简单,因此仅玩前两关就判断后面流程的话,你会觉得游戏内容很单调,但游戏最后三关几处峰回路转,将游戏的节奏一步步推向高潮,这也让通关时的神清气爽、心旷神怡很难用语言去形容。中国制作人陈星汉用他的精彩创意和惟美的制作理念为冷冰的电脑程序赋予了勃勃生机。

■只是看画面很难想像这款游戏到底是怎么玩的。

玩过□ 通关□

伸缩小子 | NBGI | 2月19日 | ★★★☆☆

PS3 Noby Noby Boy | 动作
38 港币 | 港版 | 1人 | 文:胜负师

本作由《块魂》制作组开发,游戏风格诙谐滑稽,没有关卡、通关的传统概念,全世界玩家共用一个存档是创意所在。不过只是拉长主角身体的玩法显得有些单调,好在全球玩家拉长的长度总和达到一定程度后会出现新的场景,时不时会有些小惊喜。本作的推荐对象是休闲游戏玩家、注重中文游戏的玩家以及奖杯迷。

玩过□ 通关□

魔球砖块 | SCE | 2月26日 | ★★★☆☆

PS3 Magic Ball | 益智
9.99 美元 | 美版 | 1～2人 | 文:胜负师

本作可以视为古老的“打砖块”游戏在高清时代的一种进化,虽然用小球反弹撞击“清版”的游戏方式没有改变,但原先的几何图形变成了 3D 场景,用魔球将场景一点一点破坏掉的感觉十分有趣。游戏中为玩家提供了不同主题的数十个关卡,并有丰富的道具增加游戏的变化与随机性,很适合喜欢休闲游戏的玩家。

玩过□ 通关□

水晶守护者 | Square Enix | 3月11日 | ★★★★☆

多机种 Crystal Defenders | 即时战略
800 日元(PS3 版)/800 MSP (X360 版) | 日版 | 1人 | 文:胜负师

■快进机能可以大大节省时间,而暂停机能可以衍生出一些特别的战术。

这曾是 SE 在 iPhone 上推出的一个广受好评的塔防游戏系列。2009 年春,SE 分别将本作向 PS3、X360 的下载平台移植,移植后的画面虽然没有得到提升,但核心乐趣得以完美保留。游戏采用了《FFTA》的角色造型和世界观,还有“《FF》系列”中的水晶、召唤兽等标志性的设定。游戏包含了多种职业,部分敌人要用特定的职业才能消灭,在排兵布阵上要动一番脑筋。游戏的难度比较高,非常强调策略性,玩起来十分过瘾,有让人反复挑战的动力。本作结合了 W1、W2、W3 三个模式共计 12 张地图,每张地图都要顶住 30 波敌人,如果没有正确的方法和思路,那么很可能直接卡在第一张地图上。还好,只要多失败几次,菜单中就会出现影像教学,可以看到各关卡前 20 波敌人的打法演示,其中最关键的是盗贼和能力增强型水晶的摆放时机和位置,如法炮制就可以了。本作在 Wii 平台上也提供下载。

■召唤兽主要用于救急,不过会消耗水晶。

玩过□ 通关□

垃圾箱 | SCE | 3月19日 | ★★★☆☆

PS3 ゴミ箱 —GOMIBAKO— | 益智
1500 日元 | 日版 | 1人 | 文:胜负师

这款消除型益智游戏极具创意,还将环保主题融入其中。玩家需要将各种各样形状不规则的垃圾投入垃圾箱进行处理,甚至还有需要限时消灭的 BOSS。垃圾处理方式有直接砸坏、燃烧、腐蚀、爆破等。由于垃圾的构成越来越复杂,只有活用不同的处理方式,才能将所有的垃圾分解掉,游戏的难度较高,挑战性十足。

玩过□ 通关□

丧尸天启 | Konami | 3月24日 | ★★★☆☆

多机种 Zombie Apocalypse | 射击
9.99 美元(PS3 版)/800MSP (X360 版) | 美版 | 1～4人 | 文:胜负师

一款僵尸题材的右摇杆射击游戏,有点像下载版的《求生之路》。游戏最多支持四人联机合作,战斗场面火爆刺激。只是此游戏的网络模式不太成熟,尽量采用邀请好友的方式进行联机可避免死机。游戏中共有 7 个地图,武器数量众多,并有一些场景互动。玩家需要在丧尸横行的街道生存 55 天,具有一定的挑战性。

玩过□ 通关□

全民地底探险 | Irem | 3月26日 | ★★★★☆

PS3 みんなでスペランカー | 平台动作
2400 日元 | 日版 | 1～6人 | 文:胜负师

FC 时代的话题游戏《洞窟探险者》时隔 25 年的正统续作,“史上最弱主角”在次世代重生之后,不仅告别了几个像素的简单造型,也不再是孤军奋战,最多 6 人联网合作让本作更像是款派对游戏。游戏中的十大区域机关重重,主角依然很容易死,合作时很考验玩家之间的默契。本作定价较高,但有白金奖杯。

玩过□ 通关□

高桥名人的冒险岛Wii | Hudson | 4月7日 | ★★★☆☆

Wii 高桥名人の冒険島 Wii | 平台动作
1000 Wii Point | 日版 | 1人 | 文:炎骑士

这款游戏并不是 1986 年 FC 同名游戏的简单重制。新游戏在原作基础上加入了 16 种“名人动作”技能以及称号系统。游戏的全部场景都经过重新绘制,敌我双方角色也以 3D 的方式表现,玩法一如原作。除了正篇之外,游戏中还加入了“滑板”和“按键连发”两个特别能够体现高桥名人昔日风采的怀旧小游戏。

玩过□ 通关□

洗碗工 不死武士

洗碗工 不死武士	Microsoft	4月1	★★★★☆
X360 The Dishwasher：Dead Samurai			动作
800 MSP	美版	1～2人	文：纱迦

■虽然一人也能进行游戏，但是乐趣就少了很多。

本作原本是一款由非专业人士开发的游戏，因其出众的素质在微软举办的 XNA 大赛中胜出，之后被微软改造为一款出色的 XBLA 游戏。游戏的画面类似于水墨画风格，但游戏内容却极为血腥，打起来颇有一种迷幻的氛围。玩家虽然扮演的是洗碗工，实际上干的却是疯狂屠杀僵尸和机器人的勾当。流畅的动作、残忍的终结技、夸张的出血效果、极富动感的电子音乐配合在一起，玩起来爽快度极高，而且游戏还支持联机双打。尽管看上去只是一个简单的动作游戏，实际上游戏的内容相当丰富，除了可以使用武士刀、菜刀、吉他等武器之外，还有颇具规模的升级系统。升级之后武器会增加新的招数，不同招数配合在一起可以实现华丽的连续技，称得上是“麻雀虽小、五脏俱全”。游戏除了单人战役模式和双人合作模式之外，还有使用吉他游玩的模式，在此模式下可以弹奏吉他来攻击敌人并赚取高分，非常有趣。本作是微软 XNA 游戏的代表作之一，其素质足以令专业人士汗颜。

■不同的武器有不同的招式，惟一的共通点就是都很血腥！

玩过□ 通关□

益智之谜 银河矩阵

益智之谜 银河矩阵	Infinite Interactive	4月8日	★★★☆☆
X360 Puzzle Quest Galactrix			益智
1600 MSP	美版	1人	文：多边形

“《益智之谜》系列”的进化有点像暴雪的“《XX 争霸》系列”，由于前作那益智方块与角色扮演奇妙组合的大受好评，制作组不失时机地推出了“星际版”续作。本作在整体架构上与“战神的挑战”别无二致，但在战斗中的方块被换成了六边形，因此就要更多地考虑斜方向上的操作，消除规则上则类似于微软的经典作品《Hexic》。

玩过□ 通关□

功夫玩偶

功夫玩偶	SCE	4月9日	★★★☆☆
PS3 Rag Doll Kung Fu：Fists of Plastic			动作
9.99 美元	美版	1～4人	文：胜负师

这是一款充分运用六轴功能的乱斗型游戏，无论是画面还是系统都很有特点。玩家控制的是那种塑料质感玩偶，在丰富的规则和玩法之下进行比赛。由于要频繁晃动手柄，因此经常会玩得热火朝天，满头大汗。挑战模式集中了游戏的系统精华，趣味性十足，但因为没有网络对战模式，让这款热闹的派对游戏失色不少。

玩过□ 通关□

OutRun经典在线

OutRun经典在线	SEGA	4月15日	★★★★☆
X360 OutRun Online Arcade			竞速
800 MSP	美版	1～6人	文：多边形

■漂移的感觉非常棒！

当年《OutRun》凭借夸张的甩尾、简洁明快的操作与鲜亮的画面给许多玩家留下了深刻的印象，本作因此成为了世嘉公司的著名竞速作品。虽然伴随着时代的进步《OutRun》逐渐退出了街机舞台，但系列作品依然活跃在各大家用主机之上，这一次的经典再现也证明了它在竞速游戏中的地位。游戏超高素质的宽屏画面让人不敢相信它仅仅是一款 Arcade 游戏，华丽得令人惊艳，画质大幅提高的游戏画面让你在家中就能享受到最正宗的街机竞速游戏体验。本作基本上是《OutRun2》与后继版本《OutRun2 SP》的重制强化版，除了保留经典设定之外，收录了 10 款特别版的法拉利跑车和美国的十五条真实赛道，每段赛道的结尾都会分为两条路线，让玩家选择不同的关卡与难度。特技模式中，领航员提出的“超车”、“飘移”等要求也十分具有挑战性。线上的多人赛给玩家带来了从前街机只能与 CPU 对垒的不同刺激感，更方便了全世界的爱好者进行交流。

■赛道上的景色也十分华丽优美。

玩过□ 通关□

俺自己制造

俺自己制造	Nintendo	4月29日	★★★☆☆
Wii あそぶメイドイン俺			动作冒险
800 Wii Point	日版	1～4人	文：炎骑士

作为“《瓦利奥制造》系列”的续作，本作与 NDS 的同名游戏同时推出。游戏的特色在于给予玩家更多的自由发挥空间，以打造完全属于自己的个性小游戏。游戏的入门门槛较高，但在熟悉了小游戏制作全过程之后便会体会到独有的乐趣。本作还可以与 NDS 版本进行联动，将自制的游戏传送到给好友。

玩过□ 通关□

魂斗罗 重生

魂斗罗 重生	Konami	5月12日	★★★★☆
Wii 魂斗罗 Rebirth			动作射击
1000 Wii Point	日版	1～2人	文：炎骑士

■再入大气层阶段的战斗比较考验玩家的应变能力。

本作采用了系列史上最简单的难度设定，这明显是为了考虑到 Wii 用户普遍为轻度玩家而作出的妥协。由于 WiiWare 游戏安装空间限制的问题，这款游戏本身并没有在画面上做过多的文章，不仅整体风格上完全回归 SFC 时代，甚至连许多敌人的造型设定也直接沿用早年 SFC 和 MD 的两个版本。并且，游戏的流程比较短，难免让人产生意犹未尽的感觉。因为游戏的主题是“复古”，所以玩家可以在游戏过程中见到许多老面孔，对付这些经典 BOSS 的方法也一如从前。当然，除了大堆的怀旧元素之外，关卡与关卡之间还加入了用于交代故事的恶搞元素。原本火药味十足的硬派风格游戏在玩家心目中的印象立刻发生了 180 度大转弯。有意思的是，游戏中还加入了两名隐藏角色，解锁条件分别对应将两个难度通关。其中的小萝莉机器人属于纯粹恶搞的角色，算是给略显“紧张”的战斗过程增加了一丝轻松的气氛。

■似曾相识的BOSS设定算是向以往的经典元素致敬。

玩过□ 通关□

太空侵略者 极限版

太空侵略者 极限版	Backbone Entertainment	5月6日	★★★★☆
X360 Space Invaders Extreme			射击
800 MSP	美版	1人	文：多边形

《太空侵略者》对于射击游戏爱好者的意义是非比寻常的，在 1978 年推出后就几乎奠定了纵版射击游戏类型的发展，此次的复刻也可以说是向经典的怀念致敬。游戏的画面、背景音乐及音效都得到了进化，新增的“FEATURE”系统要求玩家按照特定的顺序完成射击，就能进入升级阶段，并以此来提升机体的战斗能力，这也使得游戏获得了新生。

玩过□ 通关□

细胞因子 念力战争 | Ubisoft | 6月3日 | ★★★☆☆

多机种 CellFactor: Psychokinetic Wars | 主视角射击
9.99 美元(PS3 版)/800 MSP(X360 版) | 美版 | 1～2 人 | 文:多边形

在游戏中,玩家除了可以使用多种射击武器外,还可以通过自身的心灵超能力来控制周遭环境,比如可以拿起战场中的各种物体砸向敌手,几乎战场内的所有物体都可以被拿来利用,另外还可以制作能源护盾,使用飞行、传送、加速等方式来完成战斗,使丰富程度大大增强。而几种多人模式的关卡设计也十分出色,非常适合与好友同乐。

玩过□ 通关□

勇者斗恶龙 大战 | Square Enix | 6月24日 | ★★★★☆

NDS ドラゴンクエスト ウォーズ | 策略
500 DSiWare Point | 日版 | 1～4 人 | 文:九兵卫

■游戏中玩家需要控制我方怪物与对手争抢阵地。

《勇者斗恶龙 大战》最大的亮点在于游戏里收录了"《勇者斗恶龙》系列"中出现过的经典怪物。本作的规则极为简单,玩家从六种怪物中选择我方棋子,之后对战双方则每四个棋子一组按回合顺序交替行动,玩家只要控制各个棋子所代表的怪物相互争抢阵地即可,将对手全灭也同样能获得胜利。利用各种怪物的不同特技,战斗的过程充满技巧与策略性,就算不发生正面对峙,即使是移动一小步也需要玩家反复进行思考。而游戏中战斗的方式包含了 1 对 1 的对战模式以及 4 人对战的生存模式,玩家不仅可以一个人和 NPC 展开竞争,还能拉上好友共同联机游戏。另外本作支持 Wi-Fi Connection 服务功能,将 NDS 通过无线网络便可以和世界各地的玩家共同对战。总而言之,这款由堀井雄二以及鸟山明亲自担纲制作的《勇者斗恶龙》,对每个 FANS 而言都是不可错过的一款休闲之作。

■系列的经典怪物在游戏中是当之无愧的主角。

玩过□ 通关□

战地1943 | EA | 7月8日 | ★★★★☆

多机种 Battlefield 1943 | 主视角射击
14.99 美元(PS3 版)/1200MSP(X360 版) | 美版 | 2～24 人 | 文:多边形

■"寒霜引擎"的烟雾粒子效果令人非常震撼。

这是"《战地》系列"首次以付费下载的方式发售正式版,最大的特点就是只支持网络模式,所以大部分无法上网的单机玩家无福感受本作的魅力了。游戏中"硫磺岛"、"威克岛"、"瓜达尔卡纳尔岛"三张地图都是从前作《战地 1942》移植过来的,移植地图在一定程度上被缩小以适应多人对战。但游戏并没有因为地图缩小就导致质量缩水,采用《战地 反叛连》的"寒霜引擎"制作的本作在环境细节上更加丰富,同样也支持了全环境的破坏效果,进一步巩固了 EA 在主视角射击游戏中所强调的"真实对抗的策略性和竞技性"的理念。不过游戏偏重于娱乐表现,很多操作指令系统都会自动帮助玩家完成,简单的操作加快了游戏的整体节奏,让玩家能够很容易体验到流畅爽快的感觉,而载具、兵种、军衔等要素也十分丰富。这也说明了本作作为下载游戏的定位:希望借本作来让没有经验的玩家了解本系列,以巩固"战地"品牌的影响。

■硫磺岛地图作战画面,可以看出并没有"缩水"。

玩过□ 通关□

暴力火箭 | Infinite Interactive | 6月17日 | ★★☆☆☆

X360 Rocket Riot | 动作
800MSP | 美版 | 1～8 人 | 文:多边形

游戏的主要方式就是通过对场景的任意破坏来达到对敌人的伤害,不过不要以为场景破坏只是为了画面华丽而特意制作的效果,因为各种隐藏着的强化道具、甚至是新的游戏地图就等着你破坏之后才会出现。80 种不同的任务和支持 4 对 4 的对战模式使这款小品级游戏的丰富度得到了提高,另外,"斜 3D"的画面表现也颇为新颖,视觉冲击很足。

玩过□ 通关□

光与暗的公主和世界征服之塔 FFCC | Square Enix | 6月30日 | ★★★★☆

Wii 光と暗の姫君と世界征服の塔 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル | 角色扮演
1000 Wii Point | 日版 | 1 人 | 文:炎骑士

■在正式进入战斗之前,玩家首先要在大地图上选择攻占的城镇。

与 2008 年推出的《小国王与约束之国》不同,这款同为《水晶编年史》题材的游戏重归角色扮演的玩法,并且还融入较为流行的塔防元素。在游戏中,玩家将扮演有着魔王之女身分的米拉公主,通过自己的努力来守护"世界征服之塔"顶端的黑暗水晶。在守护黑暗水晶的过程中,玩家将面临来自不断出现的冒险者的进攻。游戏的特色在于巧妙地设置机关陷阱,以及在不同的楼层中配置各种召唤兽展开防御战。游戏中出现的怪物角色均出自历代《最终幻想》作品,包括哥布林、火球怪、仙人掌等等。在战斗中成功阻止来犯的勇者,玩家便会得到作为战利品的 NP 点数,用于在下一个关卡中购买新的可配置怪物,以及增加塔楼的楼层。尽管只是一款容量不大的 WiiWare 游戏,但在这款"微型"角色扮演游戏中依然存在诸如属性相克之类的元素。战斗正式开始前的关卡布置可谓重中之重,这也是游戏的特色之处。

■塔防元素的加入令游戏更加强调策略性。

玩过□ 通关□

猴岛小英雄 特别版 | LucasArts | 7月15日 | ★★★☆☆

X360 The Secret of Monkey Island: Special Edition | 动作冒险
1200 MSP | 美版 | 1 人 | 文:多边形

1990 年的经典同名作在本次得到了极大改良,游戏在当年以精妙的解谜和令人捧腹的台词得到了玩家的一致好评,盖布鲁什那荒唐的冒险在游戏史上永远留下了猴岛小英雄的足迹,这回次除了重制的高清画面,还请到了当初的原班人马重新进行配音,而伴随着各种事件以及玩家操作所触发的即时配乐也增加了体验的临场感。

玩过□ 通关□

爆炸人 | Backbone Entertainment | 7月22日 | ★★★☆☆

X360 Splosion Man | 动作
800 MSP | 美版 | 1～4 人 | 文:多边形

本作的主人公是因为实验意外而诞生的爆炸人,顾名思义,此角色随时都可能爆炸,游戏就是要求玩家操作他不断地利用"三段跳(炸)"式的动作来完成关卡,以努力克服各种障碍逃出研究所。关卡中的谜题种类很丰富,比如需要借助弹墙、炸药桶来提高跳跃的高度等,如何利用基本的爆炸动作与场景的机关搭配是游戏的乐趣所在。

玩过□ 通关□

漫画英雄对Capcom 2

漫画英雄对Capcom 2	Backbone Emeryville	7月29日	★★★☆☆
多机种 Marvel vs. Capcom 2			格斗
14.99 美元(PS3 版)/1200 MSP (X360 版)	美版	1～2人	文:多边形

虽然没有像《街头霸王 2 高清混合版》那样对角色进行重新绘制,但采用新的图像滤镜下的游戏画面仍然十分精细,达到了"高清"的效果。本作以 DC 版为基础进行了复刻,在操作上与传统 Capcom 作品最大的不同就是舍去了惯用的六键拳脚,改成四键拳脚、两键援助的配置。另外 56 名参战角色一开始就能全部使用,也免去了以前打出隐藏角色的麻烦。

玩过□ 通关□

口袋妖怪 不可思议的迷宫

口袋妖怪 不可思议的迷宫	Pokemon	8月4日	★★★☆☆
Wii ポケモン 不思议のダンジョン			角色扮演
1200 Wii Point	日版	1人	文:炎骑士

对于系列爱好者来说,本作是继《口袋妖怪牧场》之后针对 WiiWare 平台投下的又一颗重磅炸弹。并且,这一次的游戏还继承了系列以往的"优良"传统,共有三个不同的版本,即《光之冒险团》、《岚之冒险团》及《炎之冒险团》。三个不同版本的主要区别在于的妖怪的种类及游戏的初始地点有所不同。

玩过□ 通关□

胖公主

胖公主	SCE	7月30日	★★★★☆
PS3 Fat Princess			动作
118 港币	港版	1～32人	文:胜负师

■斗技场模式非常刺激,有种玩街机游戏的感觉,但目前能全部通过的玩家并不多。

这是一款强调网络对战的 PSN 游戏,在公布之初便引起关注,成品以十足的趣味性得到了玩家的肯定。本作的基本玩法很简单,就是互抢对方城堡里的公主,类似于一些网战游戏中的抢旗模式,喂公主食物让她长胖,可以增加对手搬运公主时的麻烦,游戏也因此得名。此外,还有团队死斗等传统的网战玩法,甚至还可以踢足球。程序会根据建房间的玩家所处的网络情况,支持 10 至 32 人展开激战,而人数多时,显然更热闹更欢乐。游戏角色可自定义,并通过不断游戏获得新的自定义内容,其 Q 版形象很招人喜欢,在可爱的同时,也不失火爆,激烈的战斗后会发现满地的血迹还有一些残肢断臂,当然,这种卡通式的血腥成分是可以在选项里关闭的,因此老少皆宜,很适合喜欢多人同乐的玩家。本作也有单机模式,但相当于是教学,从中了解五种职业的特征,各种设施的用法,以及一些基本战术。竞技场难度较高,很有挑战性。

■遭遇战一般都是如此混乱的场面,兵种配合更合理,才能赢得胜利。

玩过□ 通关□

暗影恐惧

暗影恐惧	Epic Games	8月19日	★★★★★
X360 Shadow Complex			动作
1200 MSP	美版	1人	文:纱迦

■不光是成就,游戏中还准备了数量众多的挑战。

本作是由《战争机器》制作人 Cliff · B 亲手打造的 XBLA 独占游戏。游戏根据 Orson Scott Card 的小说《帝国(Empire)》改编而来,玩法则与《银河战士》颇为相似,同为探索型的动作射击游戏。游戏以虚幻引擎 3 打造,采用 3D 画面 +2D 玩法的方式,在过场剧情和特定条件下会出现极具魄力的特写镜头,这是以往此类游戏所不能及的。玩家的目的是拯救自己的女友,并击败谜之组织的阴谋。在地图上隐藏着大量隐藏装备,如何找到并活用这些装备便是游戏的关键所在。游戏中有详细的地图提示,隐藏道具位置和目的地均标得清清楚楚,可谓相当体贴。游戏中可以利用摇杆实现朝不同方向的精确射击,可以使用的武器多种多样,近身时还有华丽的格斗技。解谜同样是游戏的重点,很多隐藏地点必须借助特定装备才能到达。除了成就系统外,游戏还附有多种难度和挑战,保证充足的耐玩性。本作的素质无须怀疑,绝对是目前最值得下载的游戏之一,强烈推荐!

■湖上战直升机是游戏中最扣人心弦的场面之一。

玩过□ 通关□

极限摩托HD

极限摩托HD	RedLynx	8月12日	★★★★★
X360 Trials HD			动作
1200 MSP	美版	1人	文:多边形

■游戏还有一个乐趣就是观看这位倒霉赛手的不同"死法"……

都说竞速游戏是"与人斗其乐无穷",可偏偏就有这么一款作品:"跟自己过意不去,依然其乐无穷",按照严格意义来说《极限摩托 HD》其实不能算是竞速游戏,在这里你不会与其他玩家出现在同一个画面上进行极速的较量,你最大的敌人就是眼前那充满着弯曲和断层的赛道,要想顺利完成挑战,技巧、手感、应变力,以及一手心汗是绝对必不可少的。游戏在赛车的物理引擎上下足了功夫,十分逼真地表现了摩托车前后轮的不同功能,抬、压、加速、刹车等驾驶技巧对赛车动作的影响更是让人拍案叫绝,也正因为如此,游戏对玩家的操作要求达到了十分严苛的地步,也更刺激了各个高手强烈的挑战欲望。除了普通的赛道模式外,本作还提供了各种花样挑战,跳远、摔断骨数、铁网、攀高等模式也都丰富了玩法,也锻炼了玩家的不同操作技巧。另外游戏也在近日推出了补丁包,可以让爱好者尝试新的赛道。还等什么,排行榜上的成绩就等着你去刷新呢!

■"铁网阵"主要考验了玩家的平衡感和耐心。

玩过□ 通关□

模拟大楼DS

模拟大楼DS	Digitoys	8月26日	★★★☆☆
NDS The Tower DS クラシック			模拟经营
1000 DSiWare Point	日版	1人	文:九兵卫

本作移植自 PC 平台同名作品,模拟经营类游戏的 FANS 应该不陌生。游戏中玩家将作为最高经营与管理者来负责摩天大楼的运行,不仅要牢牢把握每一个楼层居住者的生活与住行情况,还要想法设法改善楼内的设施与环境,只有这样才能保证大楼内始终处于饱和的盈利状态,游戏对玩家的经营头脑提出了很高的要求。

玩过□ 通关□

防御阵形 觉醒

防御阵形 觉醒	Hidden Path	9月2日	★★★★☆
X360 Defense Grid: The Awakening			即时战略
800 MSP	美版	1人	文:多边形

本作算得上是塔防游戏中的佼佼者,它的优点并不仅仅体现在出色的 3D 可缩放场景和优秀的声光效果上,兵种相克的平衡性设计得很到位,而除了时间概念的强化外,游戏更可以通过设置一些炮塔来影响敌人的行动路线和行进方向,更加强调玩家自由策略的发挥,凭这一点就可以让本作从一般同类作品中脱颖而出了。

玩过□ 通关□

指挥官的挑战

EA | 9月16日 | ★★★☆☆
多机种 | Commander's Challenge | 即时战略
9.99 美元(PS3 版)/800 MSP(X360 版) | 美版 | 1人 | 文:多边形

在《命令与征服 红色警戒 3》发布后,EA 很快就在 PC 平台上放出了一个资料片《起义时刻》,而随后发售的本作则是《起义时刻》里新增加的一个模式,弥补了家用机版没有资料篇的尴尬。本作包括 50 个独特的任务,每打败一位敌人就能开启新技术的设定十分有挑战性,而本作并不需要原作游戏就可以独立安装运行。本作没有发售光盘版。

玩过□ 通关□

俄罗斯方块

EA | 9月30日 | ★★★☆☆
PSP | Tetris | 益智
12.99 美元 | 美版 | 1人 | 文:纱迦

本作并非原创作品,是由 iPhone 版移植而来的,基本玩法与 iPhone 无异。游戏中除了经典的马拉松模式以外,还有 12 种全新的模式,足以让你沉迷其中了。不过不支持联机对战,这点非常遗憾,因此更多时候只能用来自娱自乐。不过作为 PSP 平台上惟一的《俄罗斯方块》,光是这点便已经成为玩家选择它的理由了,强烈推荐。

玩过□ 通关□

炮塔防御

Twitchy Thumbs | 9月30日 | ★★★★☆
PSP | Fieldrunners | 即时战略
6.99 美元 | 美版 | 1人 | 文:纱迦

本作曾经是 2008 年最具代表性的塔防游戏。游戏玩法简单,但又极具"毒性",让人一接触便无法自拔。游戏画面鲜艳可爱,音效配合得恰到好处。和一般塔防游戏不同的是,游戏中的场景都是开阔地,由玩家来自由设计防御阵形。PSP 版为 iPhone 版移植版,内容以当时最新的版本为主,有新武器、新关卡,虽然时间稍晚,但乐趣不减。

玩过□ 通关□

像素垃圾 怪物 豪华版

SCE | 10月1日 | ★★★★☆
PSP | PixelJunk Monsters Deluxe | 即时战略
19.99 美元 | 美版 | 1～2人 | 文:纱迦

PS3 上大受欢迎的"《像素垃圾》系列"终于转移到了 PSP 上!《像素垃圾 怪物》是系列的成名作,之所以名为豪华版是因为游戏内容包括 PS3 原版和追加包。本作的玩法是塔防,具有一定难度,玩家必须熟记每种怪物的特性,然后建造相克的防御塔,以便御敌于国门之外。打过特别关卡之后可以拿到特殊道具,这是游戏的亮点所在。

玩过□ 通关□

随身随地的炸弹人

Hudson | 10月7日 | ★★★☆☆
NDS | いつでもボンバーマン | 动作
500 DSiWare Point | 日版 | 1～8人 | 文:九兵卫

本作是累计销量超过 1000 万套的"《炸弹人》系列"首次登陆 DSi Ware。经典的界面与人物会让很多从 FC 时代一路走来的人倍感亲切,玩家在游戏中还可以自由设定关卡、难度以及时间限制等各种各样的规则。本作最多支持 8 人无线联机,连接 Wi-Fi Connection 则可以与世界各地的玩家进行 1～4 人的联机对战。

玩过□ 通关□

三连星

Nobilis | 10月22日 | ★★★★☆
PS3 | Trine | 平台动作
19.99 美元 | 美版 | 1～3人 | 文:胜负师

■虽然不擅长战斗,但法师的制造和隔空移物是解谜中必不可少的能力。

虽然没有大肆宣传,但艺术气息浓郁的《三连星》在公布之初便引起了类型游戏爱好者的关注。本作是一款 2D 横卷轴的平台动作游戏,虽说风格怀旧而又复古,但是细节丰富的精美场景,依然体现出了不俗的美工和技术实力,配以悠扬的北欧风格的背景音乐,让人印象深刻。玩家需要交替操控女盗贼、法师和骑士三名角色,也可以三人协力,利用各自独有的能力去解决游戏中设计精巧的各种谜题。游戏的主体倾向于平台跳跃和动作解谜,战斗比重不大,甚至没有一场 BOSS 战,但这并不影响游戏的乐趣。本作难度适中,共有 15 个关卡,每一关的流程都不算长,但均设有一定数量的绿瓶子收集,相当于游戏中的经验值,还有一些道具装备可供收集,收集要素考验的是玩家的操作技巧和观察力。本作是目前设有白金奖杯的少数 PSN 游戏之一,而且奖杯难度不高,奖杯的设置类似于一些课题,取得的过程趣味性比较强。

□和法师、骑士相比,女盗贼能打能跳,是游戏中最常用也最应该保住的角色。

玩过□ 通关□

恶魔城 重生

Konami | 10月27日 | ★★★★☆
Wii | ドラキュラ传说 Rebirth | 动作
1000 Wii Point | 日版 | 1人 | 文:炎骑士

■在这款游戏中,作为主武器的鞭子被进一步强化了能力。

这款游戏是 Konami 针对 WiiWare 付费下载平台所推出的"重生系列"第三弹,游戏同前两款作品一样,依然围绕着"怀旧"的主题做文章。游戏以原 GB 版《恶魔城传说》为蓝本制作,画面风格上则回归了 SFC 时代的标准。虽然是一款复刻性质的作品,但游戏本身却吸收了多款系列作品中的元素。并且,角色的动作也不再像早期系列作品那样过于生硬。游戏的难度也因此有所降低。本作的关卡数量并不多,仅有 6 个。但加上众多的分支路线和需要高度技巧性才能解开的谜题,耐玩度还是得到了保证。游戏中的武器及道具系统沿用自系列传统作品,其中的副武器被设定为只能单向装备,无法随意取舍,作为主武器的鞭子则被进一步强化了攻击力。值得一提的是,游戏中引入了中 BOSS 的设定,除了在关底会有一员镇守"大将"之外,角色在行进途中还会遭遇颇具战斗力的强敌。

■打开隐藏房间的钥匙通常隐藏在场景的烛台中,需要仔细寻找。

玩过□ 通关□

国破山河在

Square Enix | 10月28日 | ★★★☆☆
NDS | 国破れて山河あり | 即时战略
800 DSiWare Point | 日版 | 1～4人 | 文:九兵卫

本作采用即时战略的游戏方式,玩家需要利用各种计策与对手争夺阵地。游戏中的基本指令只有派遣士兵或者移动大本营,操作非常简单。把握战场的时局并适时地使用一些具有一发逆转效果的道具,就能赢来最终的胜利。利用 NDS 的无线通信机能,《国破山河在》最多可以实现 4 人对战,游戏中也有专门的对战地图。

玩过□ 通关□

元素怪兽TD 携带版 | Hudson | 10月30日 | ★★★★★

PSP | Elemental Monster TD Portable | 即时战略
800 日元 | 日版 | 1 人 | 文：纱迦

■花样繁多的SP技巧是游戏的最大特色之一。

《元素怪兽》本为 NDS 游戏，后来在手机平台上推出了塔防版，结果大受好评。游戏的魅力在于将塔防游戏中的防御塔变为卡片，不但数量繁多，而且卡片均由名画师设计，让人一看就爱不释手。由卡片召唤出来的怪兽便是过去塔防游戏中的防御塔，不过怪兽的能力各异，还能升级，而且特定怪兽还拥有 SP 技巧，使得游戏的战略性变化更加丰富。本作另一大特色便在于地图上没有明显的格子设定，这就要求玩家更精确地判断怪兽的摆放位置。PSP 版虽为 iPhone 版的移植，但游戏内容增加了不少，新要素包括 13 张新卡片和 5 个新关卡，而且大部分关卡都经过了重新设定，说是一个全新的游戏也不为过。游戏中附加的 10 个 EXTRA 关卡是游戏的最大乐趣所在，它们对玩家的战术素养提出了极大的挑战，请务必要尝试一下。值得一提的是新卡片中还包括了 3 张来自于 SONY 卡片游戏《审判之眼》的卡片。

■游戏的特效也相当华丽，打起来赏心悦目。

玩过□ 通关□

周刊多乐电视台 | SCE | 11月11日 | ★★★☆☆

PS3 | 周刊トロ ステーション | 文字冒险
每月 500 日元 | 日版 | 1 人 | 文：六段音速

《多乐电视台》在坚持了 3 年的每日更新后，升级成了周刊，内容依旧以动漫游为主，但每期两个专题的时间更长，且期期有赠品。游戏厅的迷你游戏和扭蛋机内容丰富，还会定期更新服装和道具。不过，想要在自己的房间里晒海报和模型，就只有付费一条路。不交钱也可以白看，只是小猫会被赶到野地里住水泥管子。

玩过□ 通关□

魔林谜踪 | Square Enix | 11月18日 | ★★★★☆

X360 | Gyromancer | 益智
1200 MSP | 美版 | 1 人 | 文：多边形

游戏类似《益智方块 战神的挑战》，又是一款魔幻题材的以方块消除来进行战斗的角色扮演作品，相对“战神的挑战”来说本作并不复杂，在战斗中同样是只要使敌人 HP 为零就可获胜，不过特别之处在于并非是回合制，能够移动方块的只有玩家自己。而 SE 的作品也当然少不了召唤兽的加盟，游戏中的培养要素一定会让你大呼过瘾。

玩过□ 通关□

使命召唤 典藏版 | Infinity Ward | 12月2日 | ★★★☆☆

多机种 | Call of Duty Classic | 主视角射击
14.99 美元（PS3 版）/1200 MSP（X360 版）| 美版 | 1 人 | 文：多边形

■画面提高了分辨率，整体表现十分明亮精细。

本系列从二代开始登陆次世代平台，之后便一发不可收拾，成为了现在绝对能够撼动主机地位的一款重量级作品，不过系列的最初作没有再次登陆次世代，也给玩家带来了不少遗憾，所以本作的推出算是对支持了“《使命召唤》系列”这么多年的爱好者们的一个回馈。最初本作是通过《使命召唤 现代战争 2》核心版内附赠的下载码来让玩家在 Xbox LIVE 或 PSN 上获得的，直至半个多月后才在卖场中提供发售下载。游戏以二战为剧情主轴，主要描绘了“斯大林格勒”与“诺曼底”两大战役。但是有些令人失望的是，游戏并没有使用最新的引擎进行复刻，仅仅只是做到了分辨率的提升，达到了标清显示的画面。而系列经过了一直以来的进化改良，最初的操作方式已经不为新玩家所适应，比如按下左摇杆不是跑动，而是切换射击方式（单发或连发）等。另外体力还是以血槽的方式显示、没有振动等设定，都让本作显得特别原始，爱好者们权当怀旧吧。

■扭转二战局面的经典战役再次展开。

玩过□ 通关□

像素垃圾 射手 | SCE | 12月10日 | ★★★★☆

PS3 | PixelJunk Shooter | 射击
9.99 美元 | 美版 | 1～2 人 | 文：胜负师

■系统讲究环境物体之间的相生相克，比如水将岩浆冷却后，就能直接用子弹清除。

PSN 游戏系列“像素垃圾”的开发商 Q Games，可以说是新兴的网络下载销量模式下典型的受益者，其作品越发成熟，在玩家与评论界中拥有不错的口碑。从第二作《怪物》开始，“像素垃圾”便形成了独特的艺术风格，《射手》虽然与前三作的类型都不同，但这种风格却得到了延续和发展。虽然《射手》也采用了当下流行的右摇杆射击系统，但是核心玩法却与同类型的下载游戏有着本质的区别，其射击元素的比例并不高，甚至不如探索要素，游玩时相对缓慢的节奏也更偏向于探险。游戏以控制小飞船，在洞穴中寻找、解救宇航员为目的，玩家需要针对洞穴中的水、岩浆、冰、天然气等环境，利用一些特定的道具进行解谜，战斗并不是游戏的主轴。宇航员收集、宝石收集、隐藏通道探索等要素增加了玩家反复挑战的动力，而本作新颖的玩法，配合游戏对环境物体出色的物理描绘，产生出一种安静而又不乏紧张的独特乐趣。

■胡乱的射击是相当危险的举动，因为很容易把宇航员也送上西天。

玩过□ 通关□

拍照格斗X | Nintendo | 12月16日 | ★★☆☆☆

NDS | 写真で格斗！フォトファイターX | 格斗
200 DSiWare Point | 日版 | 1～2 人 | 文：九兵卫

这是一款让玩家天马行空发挥想象的拍照游戏。只要使用 NDSi 自带的摄像头拍下照片并进行简单的处理，玩家很快就能做出一款由自己担任“主角”的格斗游戏。除了格斗的对战双方可以用自己拍下的照片代替，甚至连舞台的背景以及招式的特效也能由玩家自行拍摄，可以说将 DIY 和恶搞的精神发挥到了极致。

玩过□ 通关□

迷失之风 冬之旋律 | Square Enix | 12月22日 | ★★★☆☆

Wii | ロストウィンズ ウィンター オブ メロディアス | 动作冒险
1000 Wii Point | 日版 | 1～2 人 | 文：炎骑士

《迷失之风》是 2008 年末发售的一款 WiiWare 平台原创作品。童话般的游戏风格加上动作冒险类型的玩法以及较为丰富的动作技巧和魔法元素令这款游戏得到了不少玩家的青睐。这一次的续作依旧延续了之前的风格，可以被看成是一款冬天里的童话，玩家还可以通过遥控器手柄来控制风的速度和方向。

玩过□ 通关□

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM
栏目主持 | 星夜

本月大事记 DIGEST

01.13 育碧宣布《分裂细胞 断罪》再次延期，财年收入目标下调1.8亿欧元，预计将从盈利7000万欧元转为亏损5000万欧元。

01.13 SCE宣布《GT赛车5》无法按照原计划于3月份发售，该作发售时间改为"未定"。

01.14 可用于录制高清电视节目的PS3外设torne公开，索尼同时表示该装置发售的同时会正式推出250GB版PS3。

01.19 SCE宣布原定春季发售的PS3体感控制器将会延期到秋季发售，理由是"要筹备强大的首发软件"。

01.19 Square Enix宣布通过发行可转换债券融资350亿日元，据称这笔钱将被用于继续收购其他公司。

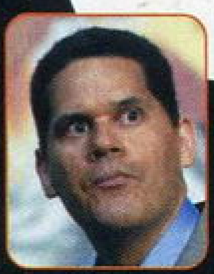
01.26 Capcom召开新闻发布会，正式宣布《怪物猎人 边境 Online》将独占移植X360，预定夏季发售。此外《失落的星球2》中将会有《战争机器》的角色客串登场。

NOTEPAD

我们不会为了首发而赶工，我们要做一道大菜，所以需要相当的火候。

美国Capcom高级副总裁Christian Svensson日前表示，他们为"初生计划"准备的第一款游戏将会是玩家久违的某著名游戏系列最新作，这将会是Capcom投入大量心血开发的新作，并非移植游戏。Capcom不会为了配合"初生计划"的首发而将该作仓促推出。

宫本以及青沼对我们承诺"到发售时它将会成为完美的作品"。



美国任天堂总裁雷吉表示，《塞尔达传说》Wii新作将会是一款完美的游戏，只有达到了真正的完美状态才会发售，因此还请玩家耐心等待。

业界声音

微软组建"Xbox特命课"

特报 SPECIAL 《怪物猎人 边境》登陆X360

去年东京游戏展期间，微软几乎没有公布任何面向日本的X360新作，而从去年下半年开始X360在日本独占大作枯竭、硬件销量下跌的惨状也给人以"大势已去"的印象。然而日本微软仍然不愿放弃。在新的一年里，日本微软成立了"Xbox特命课"，该部门的任务就是从第三方那里拉来强有力的X360大作。目前以"Xbox特命课"为主题的广告活动已全面展开，在其官方网站上播放了首批广告，三个形象代表人物分别是"三六丸"(即360之意)、课长イザワ和同事モイト。"Xbox特命课"的第一个战绩是拉来了《怪物猎人 边境 Online》，今后还会有多款大作相继公布。

Capcom是在1月26日举办的"CAPCOM Title Premiere for Xbox 360"中正式公布《怪物猎人 边境 Online》的，游戏预定于5月中旬开始内测，夏季开始正式运营。在5月份的内测中将会率先提供最新的8.5版更新内容。X360版的内容与PC版基本相同，不过会采用不同的独立服务器，所有X360版玩家都将从等级1开始玩起。该作同样采用月费制，每月收费与PC版一样是1400日元，而且缴纳之后就可以升级为Xbox LIVE金会员。想玩X360版的玩家必须购买零售版，其中将包含30天的月费以及一些珍贵特典。

《怪物猎人 边境 Online》是2007年6月在PC上推出的网络游戏，目前最新版为7.0版。

除了《怪物猎人 边境 Online》外，在Capcom的发布会中还介绍了《失落的星球2》、《丧尸围城2》等对应X360的跨平台游戏的详情。Capcom宣布《失落的星球2》将于5月18日在欧美上市，PS3和X360版同步发售。X360版中将会有来自X360某大作的标志性人物客串登场，而在此期间Xbox LIVE上发布的一段预告片中可以看到《战争机器》的Marcus Fenix和Dominic Santiago向《失落的星球2》的4人小队提供后援。《超级街头霸王Ⅳ》将于4月28日发售，X360版将会收录木崎文智导演制作的特别动画。

另外，Capcom还表示《丧尸围城》将会推出真人电影版，该片名为《尸病污染》，将于年内上映。从公布的首支预告片来看，其风格与常见的丧尸题材B级片相同。《丧尸围城》制作人稻船敬二亲自参与了本片的拍摄，其剧本作者也是与游戏版相同。电影版将会以日本某爆发丧尸瘟疫的地区为舞台，两兄妹Shin与Jouji为逃出隔离区而战。

■稻船敬二亲自担任监制的电影《尸病污染》。

▲《怪物猎人 边境 Online》的制作人并非迁本良三，而是网络开发部部长小野义德。

软件 SOFTWARE 《皇牌空战》飞入现实！再次空袭PSP

自从备受好评的《皇牌空战 诡影苍穹》发售后，"《皇牌空战》系列"已经很久没有在PS系主机上露面。现在NBGI终于再度出击，宣布将于今年夏季在PSP上推出《皇牌空战 联合空袭》(Ace Combat Joint Assault)。与以往的系列作不同，本作不再采用架空的世界观，而是以现实世界为背景，将以伦敦、旧金山和东京为舞台。

本作引入了"强化战斗视点"系统，带给玩家更强的刺激感与爽快感。还有一个重要新系统是"复合战略性AI"，该系统会根据玩家在游戏中的行动情况决定任务的发展方向。除了剧情模式外，本作也支持最多8人的无线联机对战，以及最多4人参加的合作任务模式。当然游戏中也会有大量可选机体与配件。

软件 SOFTWARE

《分裂细胞 断罪》延期，《刺客信条II》将杀入网络

育碧于1月13日宣布原定2月23日发售的《分裂细胞 断罪》将会再次延期到4月份发售，另外一款即时战略大作《R.U.S.E》也将延期到下一个财年。由于这两款游戏的延期，育碧将本财年的销售收入目标从10.4亿欧元下调到8.6亿欧元，而且可能会从之前预计的盈利7000万欧元转为亏损5000万欧元。

育碧表示，从盈利转为亏损的原因除了游戏延期外，还有一个主要原因是在去年他们的Wii和NDS休闲游戏销量都很惨淡，足足减少了1.6亿欧元，比上个财年少了一半。而在PS3和X360的传统游戏方面还是有相当出色的表现，最重要的大作《刺客信条II》全球累计销量已经达到了600万套。以同样的销售周期计算，这已经比《刺客信条》同期提高40%，预计很快会打破该作800万套的最终累计销量，在本财年结束之前有望达到900万套的总销量。在下个财年，育碧会推出《刺客信条II》的一个“新篇章”，仍然是以Ezio为主角。在这款新作中，将会首次加入在线多人模式。育碧强调该作并非通过网络下载提供的资料片，而是一个单独销售的完整作品，可以说是《刺客信条II》的外传。

考虑到休闲游戏的退烧，育碧首席执行官Yves Guillemot说：“2010～2011年间，我们将会加强PS3和X360的游戏阵容，重新聚焦于一些主要游戏系列，减少在NDS上的投资。”

被删掉的内容用来做一款新作都绰绰有余了。

《最终幻想ＸIII》的监督之一上国料勇透露，在该作开发过程中不可避免地删掉了大量内容，而这些内容拼凑起来已经相当于一款完整大作的份量了。看来SE完全有可能把这些删除的内容“废物利用”，开发一个外传之类的游戏。

业界声音

特报 SPECIAL

SE借债800亿日元欲再行收购

由于《勇者斗恶龙IX》、《最终幻想ＸIII》等大作的发售，目前Square Enix手头上资金充裕，拥有约800亿日元的资金。尽管如此，SE日前宣布将通过发行可转换债券的方式融资350亿日元。

SE表示，之所以发行可转换债券，是因为他们目前还有500亿日元的债务待结，这笔债务需要在2010年11月之前支付。所以这次发行债券可以说是以新债抵旧债。通过这次融资，在抵偿债务的同时，SE还有数百亿日元可以动用，分析家认为这表明SE下一步还会有收购行动。KBC证券分析家Hiroshi Kamide说：“此刻在这个世界上借钱的成本太低了，Square Enix充满机会主义地利用了筹资成本低廉的金融环境，这是为了下一步的收购做准备。”

特报 SPECIAL

PS3春季两大主力产品宣告延期

索尼为今年的春季商战准备了大量的PS3大作，其中最受关注的当属原定于3月发售的《GT赛车5》和PS3体感控制器。然而在1月中旬，SCE却接连宣布这两款产品将大幅延期。

1月13日，SCE宣布《GT赛车5》将无法赶在本财年内发售，其发售时间改为“未定”。此前索尼曾表示《GT赛车5》将对应立体成像技术，并且在年初的消费电子展中进行了演示。索尼的3D产品将于夏季开始上市。至于《GT赛车5》的确切发售日期，索尼表示将于近期公布。

在《GT赛车5》延期声明公布的6天后，SCE紧接着宣布原定春季发售的PS3体感控制器将改为秋季发售。SCE社长平井一夫在延期声明中说：“不在春天发售的一个主要原因是，我们需要为这种新控制器的首发准备足够吸引人的游戏软件，为此我们已经筹备了相当一段时间。”

随着PS3体感控制器的延期，今年秋季索尼与微软在体感技术上的正面交锋已经是不可避免。有消息称PS3体感控制器的正式定名为“Arc”，不过索尼并未对此发表评论。

INFO

新闻短波

《和平行者》PSP同捆版

Konami宣布将于3月18日《潜龙谍影 和平行者》发售当日推出一个与PSP-3000同捆的版本，定价为26980日元。除了PSP的迷彩图案外，该套装还赠送了PSP收纳包、屏幕擦拭布和腕带。

《战神》仍将继续

SCE Santa Monica工作室主管John Hight日前确认，《战神III》是三部曲的完结，但并非系列的终结，今后还会继续有系列新作推出。

NDS2八个月后现身？

美国EEDAR分析家Jesse Divnich预测，任天堂将会在8个月内公布NDS的后续机种，并将于18个月内发售。他预测该掌机将兼容NDS游戏。

山内溥财富缩水

2008年随着任天堂市值登顶，作为最大股东的山内溥成为日本首富。然而过去一年多任天堂股价狂泻，一度跌到了峰值时的三分之一，山内溥的财富随之大幅缩水。今年山内溥在日本富豪榜中的排名跌到了第七位，个人资产减少到38亿美元，只有之前的一半。

《孤岛惊魂2》转战纽约

Crytek日前透露，《孤岛惊魂2》不再是茂密的热带丛林，而是将转战钢筋水泥的现代丛林——纽约。本作将同时推出PS3、X360和PC版，预定2010年4月1日～2011年3月31日之间发售。Crytek表示他们的目标是打造市面上最华丽的次世代游戏，从之前《孤岛惊魂》的视觉效果来看，Crytek绝对有此实力。

《失落的奥德赛2》开发中？

《失落的奥德赛》主要开发商之一Feelplus最近透露，他们正在为X360开发一款RPG新作，目前他们正在为该作招聘开发人员。

逾万游戏开发者失业

据市调机构M2 Research统计，在2009年里全球电子游戏产业裁员人数达到了11488。M2认为业界大转型是大规模裁员的主要原因。

Wii影视点播服务将开通

美国著名网络电影服务供应商Netflix日前宣布将于春季在Wii上开通在线视频点播服务，不过仅提供标清视频，无法播放高清节目，服务范围仅限美国。

《MGS》电影无限期搁置

电影制片人Michael De Luca日前透露，原定由索尼电影公司拍摄的《潜龙谍影》电影版已经无限期搁置。据他透露，Konami与索尼电影方面意见不一是导致该片难产的主要原因。

《最终幻想ＸIII》美版已完成

《最终幻想ＸIII》制作人鸟山求于1月中旬宣布：“《最终幻想ＸIII》的海外版终于完成了，抱歉让大家久等了。”

INFO

软件 SOFTWARE 超越极限！《装甲核心5》登场

1月12日，FromSoftware在日本召开了PSP《装甲核心 寂静战线 携带版》的总决赛，借这次活动的机会正式公布了系列正统续作《装甲核心5》。制作人锅岛俊文表示本作将更加重视速度感和暴力表现，以"超越极限的速度"和"非人或生物所能达到，只有机械兵器才能实现的狂暴力量"为主题。

"极限兵器"是本作的核心理念之一，从本作的游戏系统到画面风格，都围绕"极限"二字。极限兵器将会具有可怕的破坏性力量，将其潜在力量发挥足以实现一发逆转的效果。与以往作品相比，本作在机体和场景比例方面也将进行调整，画面表现会更具真实感。本作更强调对环境的利用，包括地形和建筑物都会极大地影响到战略战术。本作中出现的机体更注重结构、细节和机动性。

硬件 HARDWARE PS3将具备高清电视节目录制功能

SCEJ宣布将于3月份在PS3上推出数字电视节目录制套件"torne"，售价为9980日元，而与250GB版PS3同捆的套装定价为42800日元。

torne是一款类似于高清数字电视机顶盒的装置，将其一端与高清数字电视线连接，另一端通过USB线与PS3连接，就可以经由PS3收看到高清数字电视，并且将节目录制保存于PS3的硬盘中。torne的专用软件采用了简单易操作的界面，可以用PS3手柄很方便的进行节目表浏览、节目预约录制、录制节目的播放等。torne专用软件提供的电子节目表最多可以显示24小时的节目，通过L/R键进行缩放，通过分类与关键字进行节目搜索。此外如果事先已经预设了录制时间，在PS3待机、玩游戏和观看蓝光电影的时候都可以自动开始录制电视节目。通过torne的专用软件还可以一边看电视节目，一边上网查询节目相关资料。除了将录制的节目存储于PS3内置硬盘外，还可以保存在USB外接移动硬盘中。录制好的节目还可以转为适合PSP观看的分辨率与格式，通过PS3与PSP的无线通信，可用PSP对torne进行操作。

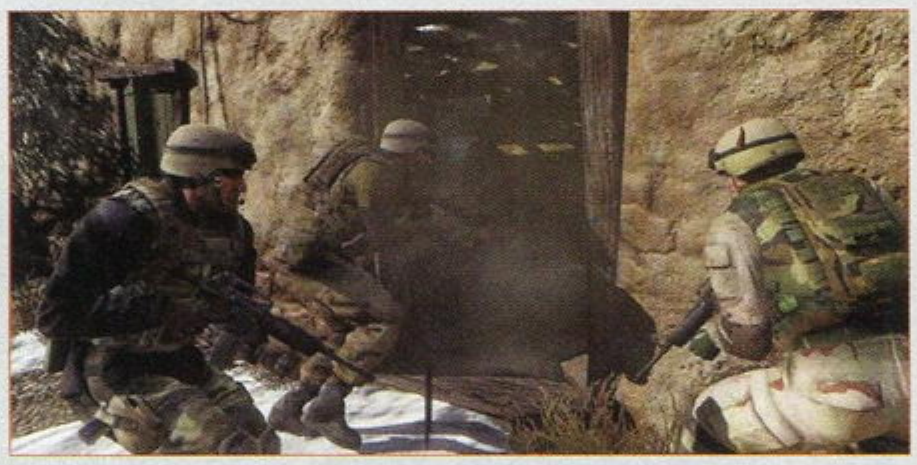
我们一直在筹划如何重新抢回冠军宝座。

EA旗下的瑞典DICE工作室日前表示，他们曾是FPS领域的先锋，现在他们正计划通过《战地 恶人连2》挑战FPS的新王者《现代战争2》。

业界声音

软件 SOFTWARE 《荣誉勋章》采用双引擎

EA透露，将于秋季发售的PS3/X360大作《荣誉勋章》由两个团队同时开发，EA洛杉矶工作室与瑞典DICE工作室分别负责单机与联机部分。而且该作的单机与联机模式所使用的引擎都是完全不同的，单机模式使用了"虚幻引擎3"，而联机模式则是采用了《战地 恶人连》的"霜寒引擎"。因此本作的单机与多人模式几乎可以说是完全不同的两个游戏。



图说新闻 SCENE

■世界杯之路

往年《FIFA》与《PES》都是秋季发售，今年由于世界杯的到来，足球游戏之战也将提前爆发。EA最近发布了《FIFA 2010世界杯》的首张游戏截图，本作以《FIFA 10》为基础，在多个方面进行强化，预定于4月27日发售。

■《战争机器》新面貌

如果有人拿这张截图忽悠说是《战争机器3》，估计能唬到不少人。其实他是来自《失落的星球2》，这么看来Capcom的"MT Framework 2"引擎一点也不比"虚幻引擎3"逊色，甚至在色彩表现上感觉还要更生动一些。如果士官长也能客串个角色那就更完美了。

■Xbox特命课

上世纪末，世嘉曾为DC打造了一个广告人物叫"汤川专务"，把公司宣传人员变成了广告主角。如今X360的"特命课"走的也是同样的广告思路，从三人卑躬逢迎的姿态令人想起当年世嘉博取同情的广告风格，这也反映了微软对日本市场无奈同时又不断进取的精神。

■神鬼寓言III

还在等《神鬼寓言III》的实际画面吗？继续慢慢等吧！在现阶段你只能先看看Lionhead隔三岔五发布的设定图，与之前发布的工业革命时期设定图相比，这次的新图总算让人找到了《神鬼寓言》的感觉。

■《光环》新技术

《光环 致远星》所使用的新技术号称将会把X360推向极限，不过目前公布的画面中我们还看不到太牛的地方。Bungie称本作新引擎的一大特色就是同屏可显示的敌人与物件数量会大大增加，肯定不止是你眼前看到的这区区4个家伙。

Capcom做的事永远那么令人难以理解，很多年前，Capcom接连公布了“NGC独占《生化》全系列”、“5款NGC独占大作”，而那时PS2的全球销量已经超过3000万，NGC却遭到冷遇，处境比起Xbox都有所不及。在PS2如日中天的情况下，将PS上发展起来的《生化危机》强行拖到了以低龄玩家为主的NGC上，这不仅触怒了已经购买PS2的《生化危机》FANS，对于Capcom来说也实在是想不出有什么好处。当时一心想要为NGC多吸引一些高年龄玩家的任天堂肯定是给了Capcom不少好处，但这些好处肯定无法弥补《生化危机4》的销量损失，所以全力促成这次合作的三上真司被革了职。对索尼怀有仇恨情绪的三上真司离开后，稻船敬二掌管了整个Capcom游戏开发事务。稻船敬二是个“识时务”的游戏制作人，PS2前景看好时他为之全力制作了《鬼武者》并成为首款百万大作；而索尼失势后，稻船敬二选择了在美国前景看好的X360作为其欧美战略的跳板；2007年后，Wii大热销，稻船敬二也识时务地将《怪物猎人3 tri》从PS3独占改为了Wii独占。

按理以稻船敬二见风使舵的本领，应该不会有违背商业利益的意气之举，但是在《怪物猎人》的平台归属问题上，Capcom的决断实在令人很难理解个中缘由。自从《怪物猎人 携带版2nd G》于2008年春季发售以来，销量持续提升，迄今已达到了360万套，创下Capcom游戏在日本的最高销量纪录。按照Capcom的一贯作风，这正是趁热打铁，迅速于PSP上推出关联作品和续作的大好时机。然而对于这个已经可以向《DQ》叫板的新国民级游戏，Capcom却一反常态，对PSP玩家表现出无比的矜持，而在其它主机上却四处出击。如果说在2009年夏季之前不愿公布PSP的《怪物猎人》新作是因为担忧影响《怪物猎人3 tri》的销售，那么近日公布的X360版《怪物猎人 边境 Online》就令人完全无法理解了。

X360在日本已经没有翻身的希望，这是毫无疑问的事实。目前X360在日本的周销量只有几千台，日本第三方几乎已不再为其提供独占游戏，在这样一个几乎停滞的主机上推出一个PC移植的网络游戏，而且每月收费1400日元，其销量很可能会低到令Capcom难堪。虽然Capcom初期在X360上尝到了甜头，但那主要是因为《丧尸围城》与《失落的星球》在欧美前景广阔，而《怪物猎人》在欧美只能算三线游戏，更何况还是一个移植的网游版。无论从哪个角度预测，《怪物猎人 边境 Online》X360版都不大可能获得商业成功，Capcom将其移植给X360的主要理由相信还是因为微软提供了诱人的资金赞助。

2010年索尼对于PSN有很多的战略准备，不仅将在其整个集团内部拓宽PSN的覆盖面，而且也联合第三方进行了众多网游大作的战略部署，例如SE的《最终幻想XIV》、Koei Tecmo的《真·三国无双Online》和《信长之野望Online》，在索尼的商业推广与众多大作的推动下，PSN将会带来难得的网络游戏新商机。如果《怪物猎人 边境 Online》选择在PS3上推出，一则可以借势提高自己的销量，另一方面也可以通过与PSP的互动获得大量PSP《MHP》玩家的支持。微软给Capcom的好处能否弥补其商机的流失？Capcom认为可以，要不然也不会把PS3玩家的心再伤一次。

其实不管推出哪个家用机版，《怪物猎人》FANS最关心的是PSP版何时推出。从财务角度来说，2010年4月1日之前推出《MHP3》最为合适，因为本财年Capcom大量主力大作延期，业绩惨淡，只有《MHP3》才能救得了Capcom，而且与前作两年的时间间隔也是合情合理。然而《MHP3》已注定要与本财年失之交臂，甚至能否在下一财年问世也成为疑问。由于《失落的星球2》、《丧尸围城2》等主力大作都延到了下一财年，《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》预计也将于下财年发售，Capcom可能不会在这个拥挤的财年里再增加一个《MHP3》这样的主力大作。而如果该作要到2011年4月之后才发售，可能会有无数玩家失去耐性，好不容易积累起来的超高人气将大为消退。

也许Capcom迟迟不愿公布《MHP3》的原因是从《勇者斗恶龙》那里学会了矜持，认为三四年的开发周期才能彰显其国民级游戏的地位。但Capcom要知道的是，《MHP》是一个靠联机热而火爆的游戏，当玩家身边的朋友们在漫长的等待中渐渐放弃了《MHP》，当联机游戏的氛围不再，就算《MHP3》发售可能也无法重现昔日盛况。

■暖洋洋的猫猫村

制作人辻本良三曾经说过，之所以添加可爱的随行猫，是为了吸引更多女性玩家玩《怪物猎人》。事实证明这确实是高明之举。《暖洋洋的猫猫村》是为了继续扩大《怪物猎人》的女性玩家群，同时也是要进一步树立随行猫作为《怪物猎人》吉祥物的地位，就像《口袋妖怪》的皮卡丘、《勇者斗恶龙》的史莱姆一样。

PS3的网游大计

微软花钱买来《怪物猎人 边境 Online》，可能是为了对2010年PS3的网游大战略进行防守。今年PS3在日本的第三方独占游戏中，网络游戏的数量不少。欧美主要是靠FPS的网络联机游戏提高网络人气，而在日本可能会更多地进行传统网游的运营。

■《最终幻想XIV》

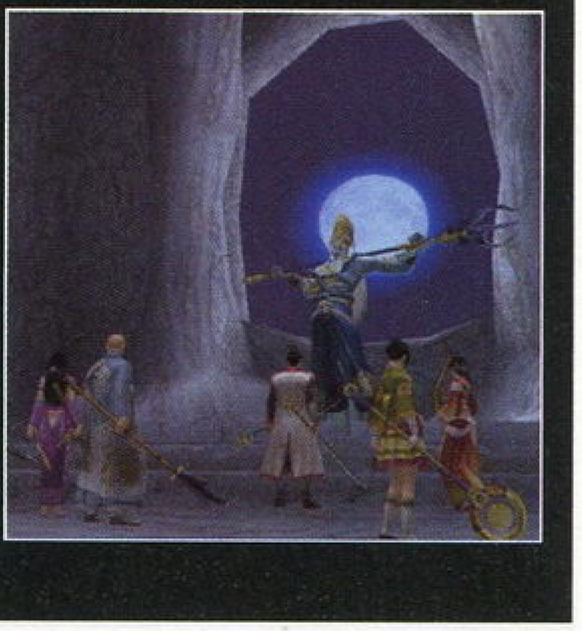
虽然目前为止本作在家用机上还是PS3独占，不过SE早已表示在与微软进行X360版的谈判。既然微软舍得为《怪物猎人 边境 Online》花钱，估计也不会放过《最终幻想XIV》，毕竟它至少还有欧美市场为靠山。

■《真·三国无双Online》

前身是2006年推出的《真·三国无双BB》，2007年11月开始更新并更名为《真·三国无双Online》。之后经过多次大规模更新并推出资料片《神将乱舞》，PS3版将包含该资料片，并且可与PC版连线。

■《信长之野望Online》

前身是2003年在PS2上推出的《信长之野望Online》，发售一年半后用户数曾突破10万人。之后该作一直是以PC版为主，推出了多个资料片。PS3版将收录所有资料片，包括最新的《新星之章》。



小白鼠的恶魔之旅

飞行员视点

恶魔之魂

Demon's Souls

■PS3 ■SCE

■2009年10月6日发售（美版）

问：你玩过《恶魔之魂》吗？

答：没有，不过我知道它是个很难的美式RPG……

据我了解统计的情况，以上回答目前会出现在98%的TVGAME玩家当中。在2个星期前，我也属于这98%中的一员，而现在我已经是一位具有超过30多个小时的恶魔小白鼠了。在此，我愿意与众多没有接触过《恶魔之魂》的玩家分享一下自己的一些游戏经历，以便大家能够比较具体的了解一下这款2009年度黑马级作品。

难，很难，变态的难，这是众多玩家对《恶魔之魂》的全部认识。将游戏战战兢兢的放入PS3中，首先不是战斗，一开始需要玩家从贵族、骑士、盗贼等职业中选择其一，这是典型的RPG初始元素，并不稀奇。为了造一个“有形”的自我，我在这里就花了大概半个多小时。正式进入游戏，发现的第一个特点就是游戏的提示全部写在前进的路上，玩家需要自己按○键查看，这倒是蛮新鲜的。路上碰见几个杂兵，顺利被我砍死，当时我就想：像我这样见多识广的职业玩家也会觉得难？是不是言过其实了？大概前进了10多分钟，前方出现一扇雾门，我心里警觉了一下继续前进。只见一个巨大而又可怕三眼怪物，手拿着大锤出现在我面前。（现在我知道它叫扩散尖兵）

“不会吧，我对系统还是一无所知，一上来就要面对这样的敌人，是不是太狠了点啊？这个怪物我以前在图片中见过……”正当我还在寻思怎么搞定它时，怪物大锤一挥，屏幕一白，我……死……了……《恶魔之魂》给了我一个印象深刻的下马威。原来这是游戏的固定触发剧情，就这样，我由肉身变成了灵魂状态，也就是咱们中国人所说的鬼，现在游戏才正式开始。《恶魔之魂》强调的是让玩家自己去探索，自己在挫折中成长，不像现在许多游戏有着非常体贴的辅助提示，生怕玩家玩不下去。死后，我被扔进一间巨大的房间，游戏中称之为“楔之神殿”，凭着我对美式RPG的认识，我想这应该就是我的“家”了。不过……这个家也太大了点，在这里我足足逛了半个多小时才初步搞清楚“家”的大体结构。和其他游戏中温馨的家比起来，这里冰冰冷冷，毫无归宿感。你会看到这里经常有白影跑来跑去。我知道他们是在线游玩的其他玩家，和我一样都是孤魂野鬼，不过我无法看到他们的肉身，我们处在平行世界中。“家”中有几个人，有帮你修武器的，有帮你看行李的，还有只会说些莫名其妙经历的闲杂人等，起初真让人感觉很没有安全感。

《恶魔之魂》拥有一个极其重要的元素，那就是玩家留言系统。玩家可以在地上留下自己留言，留言以红色印记表示，如同封印一般，其他玩家可以随时查看。不看不知道，一看吓一跳，在“楔之神殿”深入的一块地面上，密密麻麻的布满了各种系统留言。什么“我很难过，请给我评价”、“注意观察”、“我想回家”等等等，看得我是一头雾水。

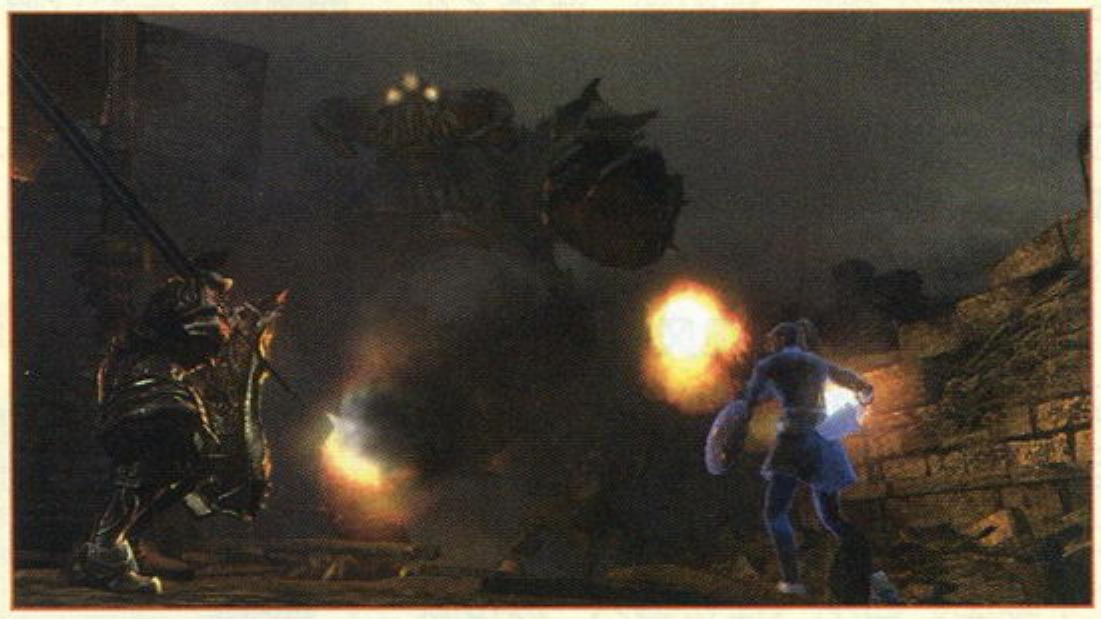
通过传送，我终于离开了“楔之神殿”，进入了游戏的第一关。这时我才注意到原来我的HP只剩起初的一半。面对偌大的城堡，游戏没有提供任何地图或指示，“注意前方敌人的突袭”、“前方有重要道具哦”这些都是玩家的各种留言，依靠这些留言，我慢慢的，一步步的前进。起初的敌人还算好对付，不过好景不长，来到城堡上半部分就遇到一个非常厉害的敌人。又是一次被秒杀的经历，我没有任何抵抗的机会。后来才知道，这个把守路口的“红眼”需要50级以后再来对付它才比较安全。死了之后，游戏自动从该关卡起点开始，所有敌人全部重置，路上收集的灵魂（即金钱）变为零。如果玩家在不死的情况下到达上次死亡的地点，可以捡起自己的灵魂。但这机会只有一次，如果途中玩家再次死亡的话，那之前所有的灵魂将彻底清除。所以每次死亡之后，我总是迫不及待的去重拾我的灵魂。《恶魔之魂》的个性就在于此，每关都有好多个大大小小的“坎”，留给玩家自己去跨越，真的需要一步一个脚印，踏着自己的尸体前进。前方还有什么，到了前方再说。

游戏的1-1关卡对于新人来说确实有一定难度。首先是比较晦涩的系统，其次是不体贴的各项设定。然而《恶魔之魂》在游戏氛围、关卡设计、敌人配置等方面做得非常到位。虽然游戏有难度，但是并不是那种将玩家拒之门外的难，而是一种循循善诱的难。这在一点上《恶魔之魂》的难度设定绝对是超一流的，远比如今众多一线大作毫无逻辑的难度要高明得多。只要你适应了这个难度，并且干掉游戏的第一个BOSS后，这时你会发现你已经融入到了《恶魔之魂》世界中，你已经陶醉在游戏的各种丰富的体验中，这是个性派作品独有的魔力。

其实《恶魔之魂》可以谈的体验实在太多太多，不过由于篇幅限制，我只能针对没有碰过这个游戏的玩家说一下引子，期望起到一个抛砖引玉的作用。如果看过我以上文字的玩家能够有动力去体会《恶魔之魂》并且喜欢上这款游戏，那我就非常欣慰了。

■陌生的热心人

如今的人都奉行君子之交淡如水，冷漠的人情缺乏滋味。然而那天我首次在《恶魔之魂》中与人联机时就遇到一位超级热心人，如果我没有记错名字的话，他叫Xiao_^*^，扮演的是一位女巫。一开始就被他吓一跳，如此可爱的装扮居然拿出一把长长的死神镰刀来杀敌。由于我是第一次来到3-1，所以对场景和敌人是一头雾水。这位热心的玩家不仅为我开辟前方的道路，而且在每个关键路口都摆放了荧光石做路标，生怕我找不到路。当和我分开后，不用他引导，我顺着荧光石就能继续前进了。远处经常传来叮铃哐啷的声音，那是他在前面杀敌，不过一会儿这位同学就会过来和我打招呼，两人再继续前进。我现在才20来级，道具对于我来说非常重要，当我搜寻每一个房间搜刮道具时，Xiao_^*^就在一旁等着。在游戏中我从来没有遇到过脾气这么好的同伴，而这种被呵护的感觉真是让人久久无法忘怀啊。可惜最后由于我过于得意，完全忽略了前方潜在的危险，一不小心从四楼通道缺口摔下去当场毙命。每次联机结束你都可以给对方评价，我给Xiao_^*^打出了S级评价，而他却只给我了C。



2009 游戏大盘点

我知道，你有很多梦想！

譬如，梦想在虚拟世界的硝烟里，紧张而又安全地感受现代战争；梦想着用升龙拳上的汗水，挥洒男儿的热血豪情；或是在海尔刚星球的沙尘中与队友相互掩护，并肩作战；用火箭筒和麦林轰杀横行于非洲神秘村落的变异生物；和朋友一起从小小的屏幕进入变化多端的藏宝洞穴，把金属史莱姆刷上一百遍啊一百遍；手持斩击斧，在大海原乘风破浪，与海龙在碧波中激斗；在香格里拉欣赏绝世美景，顺便探寻人类未知的宝藏；在离天国最近的欧洲小镇，与性感魔女一同体验次世代 ACT 的无限巅峰；和马里奥大叔一道，在蘑菇王国再次上演拯救公主的经典桥段；或是骑上召唤兽，在下界平原完成第十三次的终极幻想……

而这一切，都在 2009 年得以实现。

2009 虽然过去了，但它值得你去铭记，也值得我们去书写……

■策划：ACE 飞行员、胜负师　■文字：UCG 全体编辑　■美编：anubis　■插画：阳光成员 游宇翔

十大新闻

2009 TOP 10 [“初生计划”公布]

在E3展召开之前，微软互动娱乐部副总裁Don Mattrick就已经向人们预告，他们在E3展中公布的产品“将改变整个娱乐业”。无需明说，人们已经知道这款产品就是传说中的X360体感操作系统。有Wii和索尼的EyeToy在前，要避免抄袭之名、带来令人惊奇的新鲜感并不容易，而微软却奇迹般地做到了，而且让人们惊喜到将其尊称为“外星科技”。

过去游戏主机的更新换代周期是5年，而由于次世代主机的软硬件开发成本都太高，如果按照过去的换代周期，软硬件厂商都将无利可图。所以在2010年我们不用对新一代主机报任何希望。但是如果我们换一个角度来看，可能会发现新一轮的主机周期正在到来。微软不断强调“初生计划”相当于一部新主机，X360与“初生计划”的结合就像从NGC到Wii的进化一样。“初生计划”首发时将会与新主机首发一样有几十款游戏同步上市，绝大多数主要第三方早已开始开发对应游戏，并进行市场研究。可以说，“初生计划”+X360就等于X720，5年换代一次的主机生命规律并未改变，只是进化的方向从画面进化转向操作革新，这也是当前业界的大势所趋。“初生计划”的重要性甚至可能高于主机，比尔·盖茨已经确认“初生计划”将与Windows融合，未来个人电脑的操作也许不用再依赖键盘和鼠标，而是完全以用户的身体操作——就像《少数派报告》等科幻电影中描述的一样。

2009 TOP 10 [超薄PS3提前到来]

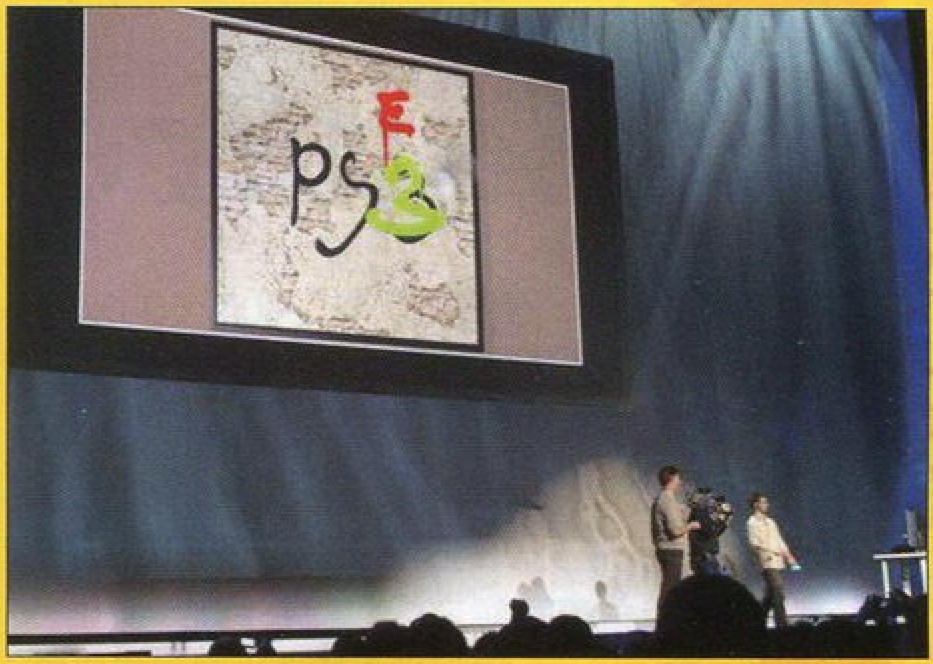
PS发售6年后，索尼推出了PSone；PS2发售5年后，体积缩小四分之三的超薄PS2上市；PS家族的瘦身速度在加快，但是人们都没有想到PS3发售还不到三年，超薄PS3就迫不及待地上市了。当超薄PS3的工厂照片在国内网站率先出现时，全世界都吃了一惊。索尼极力想要掩饰超薄PS3的存在，结果却欲盖弥彰。毕竟时间相隔不到3年，索尼还无法把PS3做得太小，虽然我们习惯性地称之为“超薄”，但只不过是相对于PS3硕大的个头而言。按照索尼“十年生命周期”的规划，今后再推出一个更轻薄的版本是完全可以预见的。

超薄PS3的出现，是因为工艺改进，使其内部零部件数量大大减少，在机身变小的同时，成本也大幅降低，为降价创造了可能。超薄PS3最大的意义并不是机身的小幅轻薄化，而是售价降低了四分之一，降到了300美元/3万日元这个已经被业界普遍接受的价位。所以超薄PS3发售后，索尼终于夺回了失去多年的主机销量榜首宝座，在9月份全面超越了X360和Wii。虽然Wii很快借助降价重新将PS3抛在身后，但PS3的全球周销量已经稳定保持于X360之上。遥想一年前微软自信满满地宣布“已经战胜PS3”，如今的戏剧性逆转再次证明了游戏业界的真理：永远不要小看昔日的霸王。任天堂可以翻身，索尼同样可以。

注：十大系列排名不分先后。

2009 TOP 10

[PS3 体感操作系统]



如果当年久多良木健听取了菲尔 · 哈里森的建议，大力发展 EyeToy 的体感操作概念，也许如今 Wii 的辉煌会由索尼享有。当 Wii 轰轰烈烈地把体感变成了主流，索尼把压箱底的体感技术重新掏出来的时候，却被扣上了抄袭的帽子。与微软的“初生计划”相比，PS3 的体感操作系统设计上较为保守，没有令人眼前一亮的创新，操作特点可以说是介于“初生计划”与 Wii 之间。在 E3 2009 期间，人们热议的都是“初生计划”，对 PS3 的体感操作系统缺乏热情。

可能是因为 E3 2005 时用 CG 动画展示 PS3 性能的做法被批得太惨，对于 PS3 体感控制器索尼的宣传策略由激进转为保守，不像“初生计划”那样浮夸，所以也就欠缺了话题性。虽然索尼在之后面向业内开发者的演示中表示“初生计划”的绝大多数功能他们也可以实现，但没有给人留下深刻的第一印象，就很难再提起人们的兴趣。索尼在 PS3 体感控制器身上投入的资源可能比不上“初生计划”，不过索尼集团对它的重视程度绝不容小觑。11 月的经营施策会议中，索尼巨头们都手持 PS3 体感控制器留影，显示其对索尼未来的重要性。索尼默不作声的为其体感控制器准备了十几款首发游戏，其中还包括《生化危机 5 导演剪辑版》这样的大作，可见其筹谋已久。索尼的体感技术已有 10 年的积累，PS3 体感控制器并非跟风，而是其权衡生产成本、操作手感、控制精度等各方面因素后得出的方案，希望这 10 年的技术结晶能给我们带来惊喜。

2009 TOP 10

[《最终幻想 XIV》从天而降]

E3 2009 开展之前，索尼的大部分展出内容都已被泄露个精光，就连留待科隆游戏展公布的超薄 PS3 也被全世界玩家都看过了。所以 SCEA 总裁 Jack Tretton 在发布会一开始就和观众调侃说：“谢天谢地，你们总算来了，如今想守住点秘密真不容易……”当几乎被剧透光的发布会进行到一半时，Tretton 突然嘴里冒出了一句“Final Fantasy XIV”，观众们还以为是他把“XIII”口误成“XIV”，大屏幕上出现了一段所有人都没见过的影像……那是真正的《最终幻想 XIV》，而且，居然是……PS3 独占！全场爆发出欢呼声，Tretton 得意地说：“我猜这个你们应该没听过了吧？”

Square Enix 果然才是游戏业界最能守住秘密的厂商，从《最终幻想 XIII》公开到宣布跨平台，再到《最终幻想 XIV》的突然公布，在正式揭开面纱的那一刻之前，外界绝不可能截获任何消息。《最终幻想 XIV》不是 E3 2009 最大牌的游戏，但绝对是最令人意外的惊喜。同样令人惊喜的是它已经有相当高的完成度，按照计划 2010 年内就可以发售。《最终幻想 XI》由于当时家用机网络环境的限制未能有大作为，但如今 PS3 的网络环境已经非常成熟，SE 相信本作将成为家用机网游时代的起爆剂，和田洋一说：“我们的目标是挑战《魔兽世界》！”

2009 TOP 10

[PSP go 取消 UMD 光驱]

美国 1UP 网站及其姊妹刊《EGM》有大曝业界内幕的优良传统，曾因此而得罪了无数游戏厂商。E3 展召开的一个多月前，1UP 再爆猛料：PSP go 的外形、发售时间乃至 PSP 版《GT 赛车》重出江湖的消息都被一一曝光。PSP 发售了五年，取消 UMD 光驱、采用滑盖设计之类流言也都传了好多年，不少第三方都希望 PSP 取消 UMD，但索尼始终不敢迈出纯网络发行的第一步，直到现在……

取消 UMD 的好处很多，机身尺寸可以大幅减小、耗电量也可以降低，还能提高读取速度。然而随之而来的问题也很多，最重要的一点是如何让玩家接受纯网络发行，玩家是否能接受花 4000 多日元下载一个游戏？对玩家来说没有包装盒、没有实体光碟就没有了收藏价值，而对零售商来说，如果今后的游戏全部靠网络下载，他们的未来将岌岌可危。所以PSP go遭到了零售商的抵制，也没有讨到玩家的欢心。PSP go 最失败的地方不在于产品本身，而是在于定价和市场定位的错误。PSN 上提供的很多下载游戏价格并不比零售版便宜多少，索尼没有将省下来的包装运输费和零售商利益分成回馈给玩家，如果 PSP 的下载版游戏全部半价销售，PSP go 绝不至于沦落到每周销量不到 PSP-3000 的二十分之一。

2009 TOP 10

[NDSi LL 逆向进化]

通常掌机都是朝着轻薄小型化的方向发展，任天堂却反其道而行之。NDSL 之后，任天堂就没打算把主机尺寸再缩小，当玩家在等待更小巧的 NDS 新机型时，任天堂公布了 NDSi LL——一个砖头般大小的大型掌机。

市场的事实证明，一款成功的主机，只要有新机型推出，无论在哪个方面进行改变，总会得到一些玩家的追捧。硕大笨重的 NDSi LL 日本发售首日销量超过 10 万台，并且在年末商战期间持续热销。任天堂认为，NDS 拥有大量的老年玩家，因此需要有更大的屏幕满足老花眼的需要。从 NDSi LL 的大热销来看，日本的老年玩家确实不少。NDSi LL 还提出了“围观”的作用，强化了屏幕的可视角度，让玩家在游戏时，旁边围观的观众们可以看得更清楚，这一点比较符合中小学生的需要。NDSi LL 的成功再度说明，在游戏产业里，只要打破常规思维就可以发现商机，今后 NDS 也许会朝着更加奇怪的方向发展。

[Square Enix 收购 Eidos]

几年前和田洋一就提出了海外收入占 8 成，国内收入占 2 成的经营目标，而在 2008 年春季进行财务结算时，却发现国内外的收入比例恰好相反。自此和田洋一下达了全力西进的军令状，展开了面向欧美市场的一系列战略部署，其中最主要的一个环节就是物色一家有实力的欧美并购对象。2008 年秋季 SE 向 Tecmo 提出的收购请求遭到拒绝后，开始到欧洲寻找物美价廉的收购对象，而由于金融危机和经营状况不佳等原因股价跌到低谷的 Eidos 是一个非常诱人的目标。Eidos 曾代理了《最终幻想 VII》PC 版的欧洲发行权，与 SE 有过一些合作。在上世纪末，Eidos 曾是欧洲最有实力的第三方发行商。用 8400 万英镑就可以买下这样一家有雄厚历史背景的公司，这对于急切想要扩大海外业务比例的 SE 确实是一笔很划算的买卖，更何况 Eidos 还掌握了《古墓丽影》、《夺命双雄》、《杀手 47》、《神偷》、《杀出重围》等鼎鼎大名的游戏品牌，光是这些品牌的价值就已经让 SE 的投资物有所值了。

SE 对 Eidos 的吞并不仅是吸收其游戏品牌与发行网络，和田洋一希望 SE 日方团队能通过 Eidos 的开发人员增进对欧美市场的了解，由 Eidos 与 SE 合作开发的游戏已经在进行中，也许这款游戏就是传说中的《最终幻想 XII》美式外传。

[任天堂业绩腰斩]

从 2005 年开始，任天堂的业绩几乎每年都在以两位数的速度增长，到了 2008 财年，其营业额已经增长到将近 2 万亿日元，几乎占了全球电子游戏产业总规模的一半。所谓高处不胜寒，到了这样的巅峰状态，任天堂很难再维持进一步的增长。不过人们怎么也不会想到，进入 2009 年，任天堂的业绩不仅没有增长，而且利润的降低幅度超过一半！由于上半财年 Wii 销量降低一半，任天堂的利润也降低了 52%，全年利润预期下调了 700 亿日元。岩田聪承认错误估计了业界形势，任天堂不得不大幅降低 Wii 的产量，致使其零部件供货商利润降低了一半。

2009 年游戏产业仍然是任天堂的天下，其软硬件销量依然与对手保持着很远的距离，这主要是由于降价 50 美元以及《新超级马里奥兄弟 Wii》等大作的推出，而且由于家长挑选圣诞礼物的需要，在年末假期任天堂的软硬件一向比较占优势。但 Wii 的复苏势头能保持多久连岩田聪本人都承认“有待观察”，只有挺过 2010 年春季 PS3 的猛烈攻势，才能证明其实力依旧。

[Wii 全球大降价]

人们经常把游戏产业的商业模式形容为“刮胡刀－刀片”模式，即低于成本价销售刮胡刀，通过高利润的刀片盈利。游戏主机亏损而软件盈利曾是业界常识，但 Wii 彻底打破了这一常识，证明了软硬件同时盈利的可行性。

Wii 自从发售的第一天开始就已经在制造利润，根据早期的报道其利润可能达到 50 美元。而随着生产工艺的进步，其利润额自然也越来越高。但任天堂却不愿降价，而且也不需要降价。在 2009 年之前，Wii 供不应求的局面几乎就没有改变过，任天堂即使将价格小幅提升，照样会有足够多的客户买账。2009 年后任天堂大大提高了 Wii 的产量，而市场需求量却在此时大大降低，供不应求一下子就变成供过于求。岩田聪在 2009 年初已经看到 Wii 局势不妙，但是那时他发话说：“在经济危机时降价也不见得能提高销量。”而进入夏季后，情况进一步恶化，《Wii Sports 运动胜地》、《怪物猎人 3 tri》等大作都没有改变 Wii 的处境。另一方面，PS3 的销量在不断提高，到 9 月份超薄 PS3 发售时，居然史无前例地窜到了 Wii 的头上。这是岩田聪绝对无法容忍的。所以 3 年来保持价格坚挺的 Wii 首次打出了降价牌，虽然只是降价 50 美元，已足以使其重新超越 PS3，在 2009 年的最后一个季度里再现霸王风范，尤其是 12 月份在美国销售了 381 万台，几乎是 PS3 的三倍！这说明所谓“降价无用”的论调只不过是维护其高利润率的狡辩之词，价格杠杆永远是主机战争中最有力的武器。

[索尼机构重组]

“冰火两重天”是对 2009 年索尼处境的最佳形容。上半财年索尼集团噩耗连连，刚开年就出现财年预计亏损 1500 亿日元，SCE 亏损 300 亿日元的报道。之后实际统计出来的数据更加糟糕：实际运营亏损达 2278 亿日元，其中游戏部门亏损 585 亿日元。这是索尼集团范围的 14 年来首次亏损，身为首任外籍 CEO，霍华德·斯金格承受着前所未有的压力。斯金格认为，除了经济危机的原因外，索尼没有按照原计划扭亏为盈的主要原因是集团内部的顽固派们没有按照他的计划进行改革。所以斯金格立志要整治顽固派。2009 年 2 月 27 日公布的索尼集团机构重组事实上是高级管理层的一次破旧立新，斯金格罢免了被视为顽固派代表的社长中钵良治，扶持了四个大权在握的高层执行自己的意志，这四人被称为“四个火枪手”，其中就包括 SCE 社长平井一夫。

在这次机构重组中，索尼设立了统领其所有网络相关产品的“网络产品与服务”部门，交由平井一夫掌管，该部门的核心就是 PSN。2009 年 11 月，机构重组的成果初露端倪，索尼集团的统一网络服务计划揭幕，进一步确立了 PSN 的核心地位，索尼的网络大战略将从 2010 年开始全面升级。

十大数字

[350 万] 2009 年 Capcom 在本土市场实现了多年的夙愿，拥有了一款销量超过 300 万套的游戏。《怪物猎人携带版 2nd G》累计销量超过 350 万套，这让 Capcom 历史上最畅销的《街头霸王 II》都相形见绌。《MHP2G》连续 3 年获得索尼的 PS 白金大奖，而 Capcom 至今仍不愿公布续作，莫非是等待它在日积月累中突破 400 万销量，与《勇者斗恶龙》平起平坐?

[1500] 2008 年末 EA 宣布裁员 1000 人，创下游戏软件商的裁员规模历史之最。相隔不到一年，EA 再出大手笔，宣布裁员 1500 人。把这两次裁员的员工总数加起来，都快赶上 SE 的员工总数了。年亏损 10 亿美元、关闭多家工作室、产品线砍掉一半……曾经的第三方龙头如今几乎走到了生死边缘，甚至有业内人士预测 EA 即将破产。

[5000] 微软是 IT 业的神话，一家公司扩大到如此规模还可以连续 20 多年保持业绩增长，这简直是不可思议的奇迹。不过在百年一遇的金融危机中，连微软都出现了负增长，虽然盈利依旧，微软还是做出了大裁员的决定，而且一裁就是 5000 人！游戏部门被裁掉了不少游戏测试人员，所以有人开玩笑说，今后如果发现微软的游戏 BUG 成堆，就去怨金融危机吧！

[5000 万] 2 月 13 日 PSP 全球累计销量突破 5000 万台，总共历时 50 个月，平均下来刚好每个月 100 万台。PSP 的生命周期目标也是 10 年，只要保持这样的速度，最终就可以达到 1 亿台的目标。2010 年后 PSP 将迎来史上最强的游戏阵容，销售速度还有加快的希望。

[6000 万] 山内一典说《GT 赛车 5》开发成本达 6000 万美元时表情不以为然，他告诉记者以《GT 赛车 5》的规模，才花这么一点钱已经是很少的了，《GTA IV》花了 1 亿美元，《MGS4》据说是 75 亿日元，《最终幻想 XIII》是 80 亿日元。对玩家来说，花了多少钱并不重要，关键是这个不断延期的游戏到底何时才能做完?

[600 万] 对于 PS 和 PS2 时代的《最终幻想》，600 万这个销量目标不算什么，但在日式 RPG 大不如前、PS3 用户基数不足的今天，SE 提出《最终幻想 XIII》的这个销售目标时，确实令人捏了把汗。好在这次是跨平台，把 X360 在欧美的 3000 多万用户也算上，用户基数就达到了 6000 多万，600 万的目标并不过分。《最终幻想 XIII》的日本首周销量超过 150 万，200 万目标在望。然而在日本的 2009 年大作销量榜中，这款被期待了三年、投资达 80 亿日元的超大作居然仅排名第五，还不如国内多数玩家应该都没怎么听过的任天堂 NDS 游戏《朋友聚集》。

[1 亿] 索尼宣布 PSP 销量突破 5000 万的一个月后，任天堂宣布 NDS 销量超过 1 亿台，是历史上最快突破 1 亿销量的主机。历史上总共只有 4 部主机销量突破 1 亿，前 3 部主机在达成 1 亿销量后销量都差不多跌到了谷底，而 NDS 不但没有销量下跌的迹象，反而还在不断提高，在 2009 年 12 月创下了全球 700 多万台的月销量新记录。

[145 亿] 到 2009 年 4 月，X360 累计销量突破了 3000 万台。这个数字与 Wii 相比差距不小，不过微软认为不能单纯比销量，还应该比销售额。所以微软统计了 X360 在美国发售以来创造的总销售额：145 亿美元，其中包括在美国的软硬件总收入。微软欢迎任天堂公布 Wii 的销售额数据与之比较。

[10 亿] 百余年的电影史上票房超过 10 亿美元的只有 4 部，而 Activision Blizzard 一家公司在 5 年内就有 3 款游戏销售额超过 10 亿美元，其中《使命召唤　现代战争 2》只用了两个月就完成了 10 亿美元的销售额，吸金实力不比影史最火爆的《阿凡达》逊色。这个总投资 2 亿美元的游戏标志着游戏业已经进入好莱坞大制作时代。

[30 亿] 2009 年围绕《使命召唤　现代战争 2》有很多值得记住的数字，除了本身销售额超过 10 亿美元外，它还使得系列总销售额超过了 30 亿美元。电影史上全球累计票房超过 30 亿美元的只有《哈利 · 波特》、《007》和《星球大战》这三个系列，而 Activision　Blizzard 同样拥有《魔兽世界》、《吉他英雄》和《使命召唤》这三个超过 30 亿美元销售额的游戏系列。

业界声音

[主机炮轰]

任天堂就像是烟草公司故意隐蔽吸烟对人体产生危害一样隐瞒着自己公司产品的危险性。

——健康专家 Michael Torchia 表示 Wii 的健身作用完全是欺世盗名，任天堂对产品进行改良之前中止 Wii 的销售。Torchia 的理由是很多人因为用 Wii“运动”而放弃了户外运动，这其实是有损玩家的健康，而且《Wii Fit》、《Wii Sports》等游戏还有可能导致膝部和肘部的病症。

玩 Wii 的人们在有朋友到访时总是把 Wii 藏起来，然后将其他主机接上电视。

——SCEA 总裁 Jack Tretton 说过这么一句话：“微软掌握办公室，索尼掌握客厅，而 Wii 掌握的是储物柜。”索尼高层 Peter Dille 把这句话进行延伸，他说根据索尼的调查，玩家经常羞于在朋友面前玩 Wii。至于索尼是不是找了一群索饭进行调查我们就不得而知了。

到头来他们可能只留下一堆变幻无常的顾客，虽然为数众多，但终将离去。

——SCE 社长平井一夫对英国《卫报》的记者说，如果一门心思地投身于主流市场而忽略了核心玩家，就失去了支撑一部主机的支柱。这句话被很多媒体评为最有水平的炮轰言论，因为他说到了铁杆玩家们的心坎里。

我们看到这个东西时的第一反应是，这实在太可笑了。

——美国任天堂总裁雷吉对微软的“初生计划”非常不屑，不过考虑到“初生计划”在 E3 展获得的强烈反响，雷吉的言论很容易让人联想到板垣伴信说过的“弱狗吠得凶”的原理。

我们早就试过了摄像头感应器的游戏，不过后来还是认为加速计更好用。

——比起一向大嘴的雷吉，任天堂社长岩田聪要镇静得多。他向《金融时报》透露，其实任天堂早就研究了摄像头体感技术，但后来还是认为 Wii 的三轴加速感应系统更实在。

PSP go 虽然还没有发售，但已基本宣告死亡。

——英国零售商 ShopTo 总裁 Igor Cipolletta 认为 PSP go 其售价高昂而且游戏只能下载，理应走向灭亡。Cipolletta 代表了很多零售商的心声，看来想要发展纯下载的游戏发行模式，索尼首先要攻克零售商这层障碍。

我很想知道，当消费者提出“我干嘛要买这东西”的问题时，索尼要怎么回答？

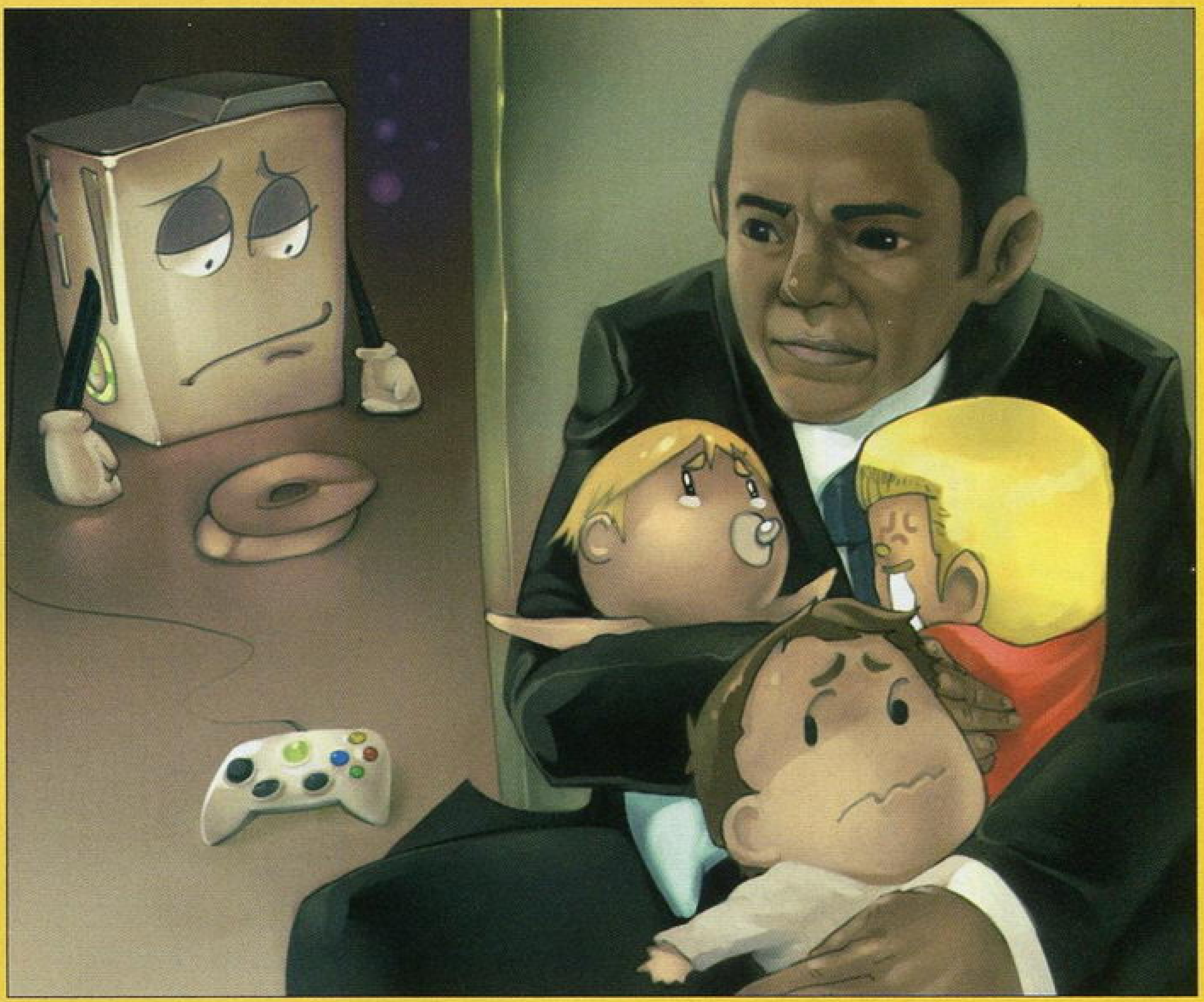
——当零售商炮轰 PSP go 时，美国任天堂总裁雷吉也兴奋地跳出来冷嘲热讽，他认为 PSP go 本身的“根本设计理念”就有问题，所有不会有人买账，也不会有钱赚。

现在的很多电视游戏都是在浪费时间，对社会一点积极作用都没有。

——高达之父富野由悠季以过激言论抨击当今电视游戏“不能创造多少休闲和乐趣”，他认为现在的日本游戏厂商已经拿不出什么高质量的作品。不知道他有没有想过，如果没有了海量的高达游戏，他本人的版税收入可能会减少许多。

“为了培养出优秀的下一代，就要远离 Xbox 并让我们的孩子按时上床睡觉。”

——美国总统奥巴马在全美有色人种促进协会（NAACP）100 周年庆典时发表演讲，提醒家长们控制孩子的游戏时间，在他的演讲中基本上将 Xbox（美国人经常将 X360 简称为 Xbox）作为游戏的代名词。其实在美国大选期间，包括 Activision 总裁 Bobby Kotick 在内的很多游戏软件商老板都给奥巴马提供了赞助，看来这些赞助费算是白给了。



[牢骚满腹]

在家用机方面，如今日本已成为全球最死气沉沉的市场。

——显然，岩田聪对自己的祖国非常失望，他说如今美国每周的家用机销量经常在日本的 10 倍以上，而日本市场的萎缩原因在于日本民众的生活方式正在转变。他表示：“Wii 目前在日本的处境是自从首发以来最不健康的状态。”主要原因是“日本人对任何新形态娱乐的厌倦速度都要远快于海外市场。”

老实说，Wii 的表现有点让我们失望。

——在 2009 年的满腹牢骚中，大部分是第三方对 Wii 游戏销量的惨淡的抱怨。EA 首席执行官 John Riccitiello 也不例外，表示他正在联络任天堂，希望加强对 Wii 上第三方游戏的推广。

所有的游戏出货数都一样，而且都不怎么多。我真的是泪眼朦胧，就快要痛哭流涕了，梦里想的也都是这些。

——2009 年很多第三方在 Wii 上都亏了钱，不过最惨的可能还是几乎把所有身家都押在 Wii 上的 MMV。MMV 公司某自称“和田”（可能是 MMV 社长和田康宏）的人士在 MMV 开发者博客中发表了一篇题为“灵魂的呼喊，悲情的祈愿”的悲壮日志，日志中透露，MMV 近年来推出的几款 Wii 游戏销量都非常惨淡，他开始怀疑“MMV 现在的实力恐怕就到此为止了”，和田在日志中自责可能是因为 MMV“做出来的东西不像话”。

我们会在 2010 年和 2011 年观察局势以考虑是否将继续支持索尼——PSP 也包括在其中。
——第三方实力强大后总喜欢对第一方指指点点，全球最大第三方游戏软件商 Activision Blizzard 首席执行官 Bobby Kotick 就公开“警告”索尼，宣称如果 PS3 不赶快降价提高装机量，他们可能会不再支持索尼，将投资转到 X360 上。不过分析家 Michael Pachter 认为 Kotick 只是在虚张声势，因为 2008 年 Activision 在 PS 系主机上得到的收益是其投资的 4 倍左右。

每次我和索尼的代表谈话时，总是要问一句：“怎么还不降价呀？”
——第三方的老大 Kotick 发话后，其他的小老板们也开始壮着胆子要求索尼降价。Koei Tecmo 社长松原健二在接受英国媒体访问时透露，他一直在催促索尼降低 PS3 售价。

他就喜欢制造噪音。他给我压力，我也会给他压力，这就是商业的本质……
——对于站着说话不怕腰疼的 Bobby Kotick，索尼 CEO 霍华德 · 斯金格毫不客气地予以回击。他说：“我造的每台 PS3 都在亏本，这又怎么算？”

人们总是鼠目寸光——我们的主机现在 3 岁都不到呢……
——斯金格的言论发表后，SCEA 总裁 Jack Tretton 也站出来发话。他表示 PS3 只是以短期的牺牲换取长远的利益，去年 PS 系列主机相关软硬件在美国的销售额就达到了 64 亿美元，软件销售额增长了 116%，能够在经济艰难的环境下完成这样的成绩，说明未来将更美好。

我认为不能这么拿索尼取乐，他们正开始走上正路，而且大作陆续降临。
——索尼两大巨头发话后，也有一些第三方为之仗义辩护，BioWare 创始人 Greg Zeschuk 对索尼表示声援，他说：“威胁不再支持索尼是一件很蠢的事，索尼这个品牌仍然很强大。”

我们的两个《MGS》团队关系并不是很友好。
——小岛秀夫不怕家丑外扬，他透露《潜龙谍影 和平行者》与《潜龙谍影 崛起》两个新作团队之间的关系并不是很友好，因为前者昼夜不停地加班，目的是让该作超越《MGS4》，然而由于机能限制而无法做到；而后者动用了大量的资金，又有充裕的主机性能。

“大家觉得 Wii 上面的这类游戏已经不行了，Wii 的玩家正在流失。”
——Capcom 法国分公司主管 Antoine Seux 透露，《生化危机 黑暗历代记》在法国销量只有 1.6 万，他表示传统游戏在 Wii 上已经没有活路，“PS3 与 X360 才是我们的未来”。

家用机不是什么好东西，玩了那么真实的东西就不需要真车了。
——日本《每日新闻》的一篇报道中，丰田公司某高层用这么一句不知是褒还是贬的评价感叹当今赛车游戏的真实性。

[旧事重提]

直到最后一刻，我依然坚决反对世嘉退出硬件市场。
——《索尼克》生父中裕司透露当初世嘉放弃 DC 一事让他至今仍感到遗憾，他始终认为 DC 是一部有广阔应用前景的主机。

“其实我自己对《潜龙谍影》传说的整个时间顺序也有些迷惑。”
——“《潜龙谍影》系列”的剧情相当复杂，连小岛秀夫本人都表示有些“迷惑”，因为“先创造未来然后再回过头来从历史中创造新内容是很复杂的。有时候难免会有些小细节无法完全吻合。”

要是我现在来任天堂应聘，十有八九会被拒之门外。
——任天堂是日本待遇最好的公司之一，想进任天堂当然不是一件容易的事。宫本茂经常对岩田聪开玩笑说，如果几十年前任天堂的用人标准和现在一样严格，他八成会被刷掉，因为现在任天堂招的都是名牌大学的高材生。不过宫本茂也表示他对学历之外的真实才能非常重视，因此经常亲自进行人才选拔。

从某种意义上来说，作为一款产品，《塞尔达传说 梅祖拉的面具》是任天堂的一个重大转折点。
——岩田聪表示 N64 末期推出的《塞尔达传说 梅祖拉的面具》提出了“深邃、紧凑的游戏设计思想”，对后来整个任天堂的游戏设计方向产生了巨大的影响。

迈克尔和我一起创作了这游戏的旋律，而且以此为基础还诞生了《莫斯科的陌生人》。
——作曲家 Brad Buxer 透露了一段不为人知的往事：1993 年他和迈克尔 · 杰克逊一起为《索尼克 3》创作了音乐，而且其中还有一段旋律衍生出了杰克逊的经典——《莫斯科的陌生人》。

[展望未来]

我们要打破年龄的隔膜，打破游戏与娱乐之间的隔膜，最重要的是，打破游戏玩家与非玩家的隔膜——这只有 X360 才能实现！
——上面这句话是微软互动娱乐部副总裁 Don Mattrick 介绍“初生计划”时的发言，他说：无控制器的新游戏方式正在我们的地平线上升起，X360 正在为家庭娱乐翻开新的一页。”

对我们来说，推出掌机只是时间问题。
——Shane Kim 在退休前谈到了微软的很多未来大计，比如迟早要诞生的微软掌机。只不过目前因为“初生计划”等项目，微软暂时分身不暇。

我听说很多日本开发商对索尼的体感操作系统非常兴奋，因为他们可以把 Wii 游戏移植给 PS3 了。
——《生化危机 5》制作人竹内润透露日本业界正期待着 PS3 体感操作系统的出现，让他们可以实现 Wii 与 PS3 之间的跨平台战略，提高游戏总销量。

十年内，我们现在所谓的“家用机游戏”将不复存在。
——Square Enix 社长和田洋一预测，未来游戏机实体将不复存在，游戏将会是基于网络。这与 OnLive 公司提出的云计算概念相同。

“个人而言，看到 TGS 会场上的那些游戏，我说：“哎，日本完了，我们没戏了。我们的游戏产业完蛋了。””

——多次宣称日本游戏产业“没出息”的 Capcom 首席制作人稻船敬二声称 TGS 展出的游戏很让他心寒，“日本游戏产业已经完蛋”。

[经验总结]

90% 的不可能其实是可能的，另外 10% 只要有时间和技术也将成为可能。
——在游戏开发者大会的基调演讲中，小岛秀夫用以上“没有不可能”的理论描述他的游戏开发经验。

任天堂实现了 PS3 无法实现的目标：在硬件销售中获利。
——在充满口水战的游戏业界偶尔也会有和谐的时候，索尼 CEO 霍华德 · 斯金格盛赞任天堂，他表示任天堂更善于发现潜在客户，满足各种年龄层的需要。

Wii 已经处于停滞状态。
——任天堂社长岩田聪在财报说明会中承认，Wii 的处境非常艰难，“乐观情绪已经转冷”，而且要从需求的低迷中恢复过来将会非常困难。

日式 RPG 的陨落是因为其缺乏进化，缺乏进步。
——美式 RPG 名门 BioWare 的创始人 Greg Zeschuk 表示，日式 RPG 把同样的东西做了一遍又一遍，只是变了下服装，画面更漂亮一些，给人的体验从未改变，这是日式 RPG 走入困境的原因。

为了让中小学生远离父母的束缚，所以我选择了 PSP。
——小岛秀夫最近发表了一番有“误人子弟”嫌疑的言论，他说 PS3 虽好，但很多中小学生玩不到，很多家长也不让孩子在家中玩这种成年向游戏。而在 PSP 上推出《潜龙谍影 和平行者》，这些中小学生就可以躲得远远地玩个痛快了。

“《最终幻想 XIII》受到的压力非比寻常，我们要获得普通游戏十倍以上的成功。”

——《最终幻想 XIII》制作人北濑佳范表示，由于该作的投资巨大，他们的压力也高于以往的任何作品。

[大嘴名言]

是上帝将 Take-Two 击落。
——一直与暴力游戏抗争的知名律师 Jack Thompson 由于被 Take-Two 控告而被吊销了律师资格，所以当他看到 Take-Two 股价狂跌时喜上眉梢，立刻就向媒体发去贺电，表示 Take-Two 已经遭到了报应，他说“（Take-Two 主席）Zelnick 不是基督徒，他罪有应得……”

你们还是别做采访了，不如把我的照片登上去，大标题写上“为啥我不受女人欢迎？”
——冈本吉起曾经掌管了整个 Capcom 的游戏开发事务，然而当他自立门户之后，接连开发的几个游戏全都销量不佳。商场失忆的冈本吉起转型成为业界新的大嘴巴，时不时有经典言论冒出。他表示自己现在又没钱又没女人，只能成天和员工们一起在公司公寓里一起打游戏、看动画、喝啤酒，随后他半开玩笑地要求记者帮他登个诚征女友的广告。

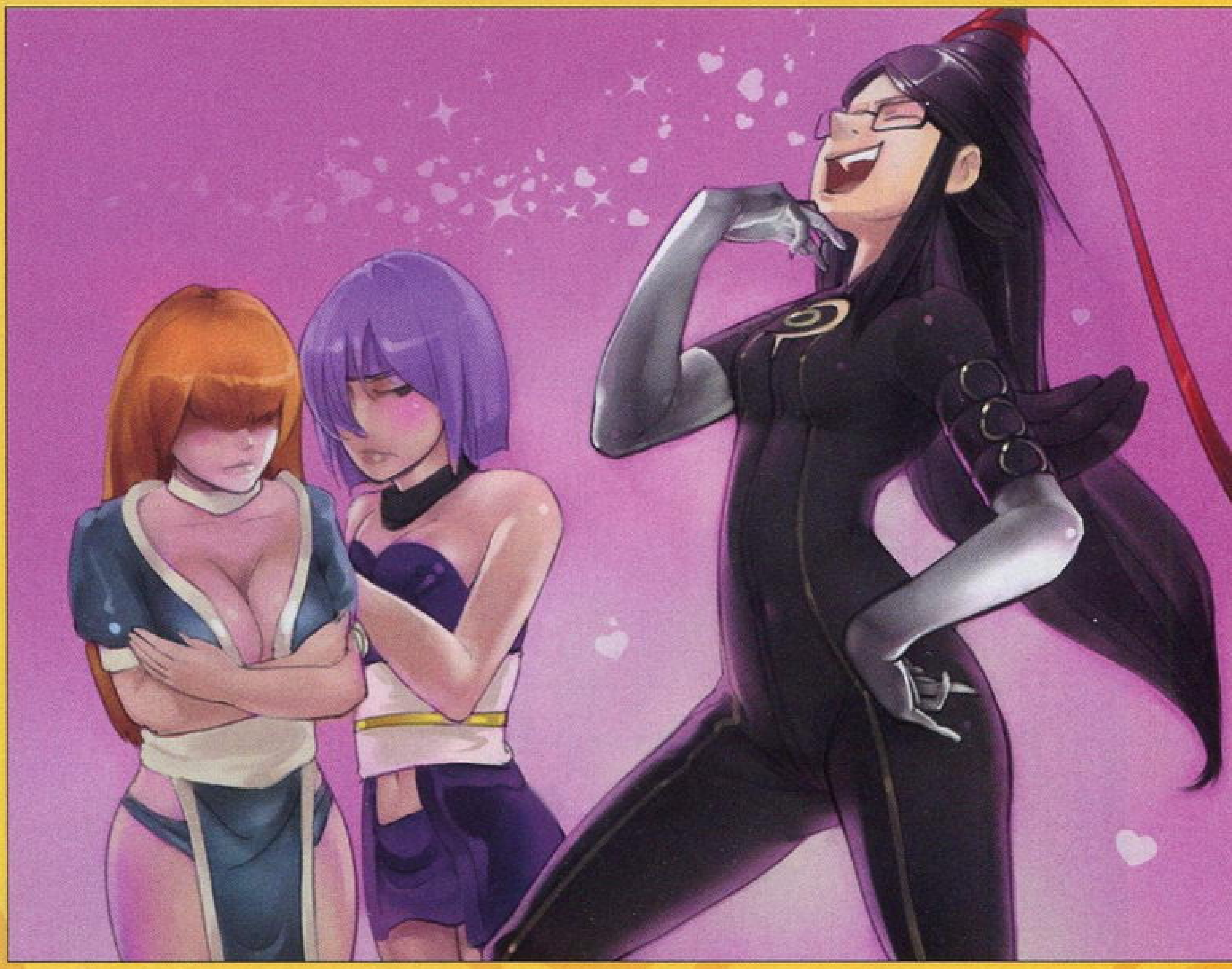
我个人很想尝试制作色情游戏……
——《星之海洋》、《女神侧身像》等名作的主要制作人之一山岸功典曾在社长跟前小声问过一句：“能不能做色情游戏呢？”结果被他大声否决道：“没门！”所以玩家应多关注山岸功典的游戏，搞不好他会在未来的作品中暗藏一个“热咖啡”……

这代主机还没结束，我们还没赢呢！
——微软互动娱乐部副总裁 Shane Kim 放话说在微软胜利之前主机战争就没有结束的一天，可惜这话说完后没多久他本人就宣布退休了。

《勇者斗恶龙》新作里的桑迪让我想把该死的 NDS 掰成两半。
——没有板垣伴信的游戏业界将会寂寞许多，当他仍在悄悄酝酿新作时，不甘寂寞的记者又来找他聊天。果然嘴痒的坂垣随口又冒出了新的炮轰言论，把任天堂和 Square Enix 都得罪了一遍。至于《忍者龙剑传 Σ2》里的六轴乳摇系统，板垣伴信的回应是：“那些家伙是不是在家受了什么刺激？听说 Σ2 制作人早矢仕洋介刚刚结婚……”

“白痴才会认为胸部大的女人就性感。”

——《猎天使魔女》制作人神谷英树决定与板垣伴信死磕到底，他申明了自己对板垣伴信作品中女性傲人的胸围非常不屑。另外对于板垣曾暗骂他秃头的事，神谷回应说：“我是秃头，但我不是同性恋。”



十大人物

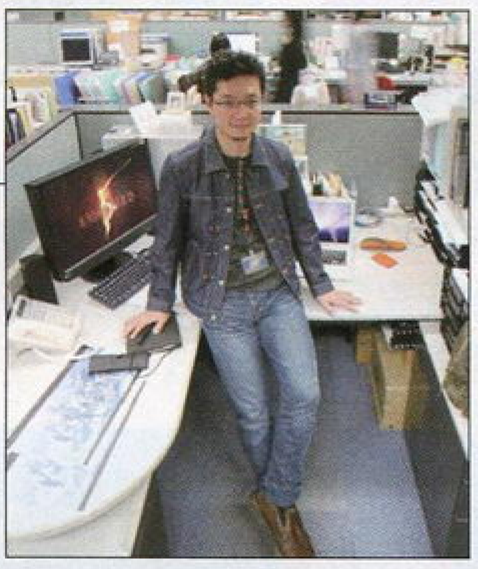
2009 TOP 10

[Bobby Kotick]

Activision Blizzard 的老总是一个天生的商人，他自称对游戏毫无兴趣，甚至承认把游戏开发过程搞得充满铜臭味，这些惊人发言让他在玩家心目中树立了典型的奸商形象，然而这并不妨碍他的飞黄腾达。对于很多商界精英来说 2009 年是艰难的一年，而在 Kotick 看来，这却是最美妙的一年。这一年 AB 创造了新商业奇迹，把 EA 甩得越来越远，AB 的第三方龙头地位更加巩固，而 Kotick 本人也在《现代战争 2》发售期间行使员工购股权获利 4000 万美元。如果算上他的年薪以及其所持多家公司股份的可观收入，2009 年他应该至少进账了 1 亿美元！

2009 TOP 10

[竹内润]



《生化危机 5》创造了系列的最高销量纪录，身为制作人的竹内润成为 Capcom 社内的一线制作人，在 Capcom 的众多制作人里，他的地位仅次于稻船敬二和创始人之子迁本良三。不过由于《生化危机 5》缺乏创新，竹内润在玩家中的口碑不高。尽管如此，竹内润谦恭的态度值得肯定，他曾对《生化 5》的开发团队说："你们无法制作出三上真司那样的游戏，也不可能超越。"

2009 TOP 10

[Don Mattrick]

Don Mattrick 堪称加拿大游戏产业第一人，加拿大历史上第一款国产游戏就是由当时还是中学生的 Mattrick 创作。如今身为微软游戏事务的一把手，Mattrick 在两次拍肩大戏中被人们所熟识。Mattrick 不像彼得 · 摩尔那样充满进攻性，但他为人们带来了 E3 历史上最精彩的一场发布会，用充实的大作阵容证明 X360 的实力。有他的存在，E3 2010 一定不会让玩家失望。

2009 TOP 10

[平井一夫]

2006 年 12 月平井一夫就任 SCE 社长时，还是一个缺乏实权的名义社长，是斯金格用来踢走久多良木健的一个棋子。几年后，深受斯金格器重的平井一夫已经完全继承了久多良木健当年的地位，掌管索尼集团多个部门，是下一任社长的热门人选。不过以一副夸张笑容为人熟知的平井一夫承受的压力依然很大，本财年内实现盈利的目标估计要再度扑空，如今只有将希望放在下一财年。

2009 TOP 10

[小岛秀夫]

E3 2009 微软发布会中的拍肩一幕使小岛秀夫再次成为业界焦点。有趣的是，2008 年和田洋一拍肩时遭到 PS3 忠诚卫士们的猛烈炮轰，而小岛秀夫拍肩时却有更多人表示理解，这反映了公司经营者与游戏制作人在玩家心目中的地位区别。小岛秀夫虽然上演了拍肩一幕，但《潜龙谍影 崛起》并非由他本人担任制作人，他全力制作的是 PSP 的《潜龙谍影 和平使者》，支持他的索饭们对此颇为欣慰。

2009 TOP 10

[和田洋一]

2009 年和田洋一完成了日本游戏业界一次前无古人的壮举——收购了一家欧美的大型游戏发行商。过去几年日本游戏界发生了多起大型并购案，也有零星的几起收购欧美中小型工作室的先例，但是却没有人敢于收购欧美的大型发行商。和田洋一曾主持了 Square 与 Enix 的合并，在加入 Square 之前他在金融界闯荡了十几年，曾参与多起企业并购案。对和田洋一来说，策划并购是老本行，这次的大手笔终于使他的影响力跨出国门，在欧洲占据了重要地位。

2009 TOP 10

[神谷英树]

2009 年神谷英树兑现了自己的承诺，为动作游戏带来了革命。《猎天使魔女》X360 版获得了《FAMI 通》的满分评价，日版卖到断货。神谷英树不愧是动作游戏的奇才，不断为这种游戏类型注入活力。神谷英树将他的张扬个性融入于自己的作品，形成了任何人都无法模仿的作品灵魂。在钦佩之余，我们希望神谷英树对自己的作品再多做一些商业包装，该作美版销量并不理想，这与其审美口味不够大众化有直接关系。

2009 TOP 10

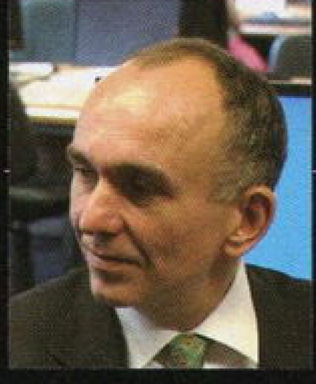
[山内一典]

在《GT 赛车 5》的无数次延期中，山内一典承受着巨大的压力。人们都认为他到处游山玩水，或者不务正业地参加各种汽车活动，置 PS3 的水深火热于不顾，致使被视为扛旗大作的《GT 赛车 5》足足开发了 5 年。不过在 E3 2009 他以黑眼圈的形象亮相时，似乎在证明自己并未偷懒，而是一直在加班加点。至少 Polyphony 在这一年里推出了一个《GT 赛车 PSP》。《GT 赛车 5》已经被再次延到 2010 年秋季，这次已是最后期限，如果再延恐怕再有耐性的玩家都要忍无可忍了！

2009 TOP 10

[名越稔洋]

这两年世嘉的业绩不理想，但是在次世代游戏上的投资依然比其他日本厂商慷慨得多，这要归功于掌管家用机游戏开发事务的名越稔洋。名越稔洋多次在媒体中鞭策日本同行要勇于投身次世代，同时用惊人的开发效率证明了高清游戏也可高效完成，成本同样可以得到控制。名越稔洋是当之无愧的日本高清先锋。



2009 TOP 10

[Peter Molyneux]

E3 2009 最令人印象深刻的游戏演示应该是"初生计划"的那段"Milo"演示，与游戏世界虚拟人物的完美互动令人叹服。这段演示来自英国 Lionhead 工作室，其创始人 Peter Molyneux 在发布会的数日后晋升为微软游戏工作室的欧洲区主管，成为微软欧洲游戏开发军团统帅。微软将这一职位交给 Molyneux 的目的，是让他指挥"初生计划"各种相关游戏的开发，这个世界上可能没有人比他更了解"初生计划"的应用前景。

十大金曲

[まもりたい～ White Wishes ～]

出处：《圣恩传说》主题曲

作词：MIZUE　作曲：Hiroo Yamaguchi　演唱：BoA

由于每次"《传说》系列"的主题曲都会找来实力派的歌手演绎，所以在游戏歌曲的竞争中往往会占有一定的优势，更容易受到玩家的欢迎。歌曲最精彩的部分是高潮以及后续的变奏，而歌词中一再强调的"守护"相信体验过本作的玩家会有更深刻的理解。

[Falling,The Star Light]

出处：《萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士》主题曲

作词：中河健　作曲：中河健　演唱：山本美祢子

歌曲跳脱了以"流行元素"为主的旋律构成，将一大段间奏穿插在两段演唱部分中间，以求让听众能够有"聆听故事"的奇妙感觉。搭配人声的旋律初听时会给人比较奇怪的感觉，但习惯后会发现这正是歌曲的魅力所在，甚至有一种净化心情的神奇力量。

[君がいるから]

出处：《最终幻想 X III》主题曲

作词：中岛ユキノ、菅原纱由理　作曲：浜涡正志　演唱：菅原纱由理

歌曲走的典型"抒情摇滚路线"，充满张力的嗓音娓娓道出友情与爱情的牵绊，与游戏中各个角色间的关系不谋而合。演唱者菅原纱由理于 2008 年参加选秀节目才获得音乐公司的赏识，进而正式走上演艺道路，目前只发行过两张单曲和一张迷你唱片。

[Please sing with me]

出处：《泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜》片尾曲

作词：须谷尚子　作曲：石川真也　演唱：上原れな

尽管游戏的很多素材都照搬了前作，但是这首原创的片尾曲却起到了"点睛之笔"的作用，只要是听过的玩家都会被它略带忧伤的旋律、极富感染力的歌词深深打动。歌曲的演唱者上原れな是 Aquaplus 今年力推的新晋女歌手，颇有成为 Suara 一样偶像级人物的潜质。

[キミの郛りで…]

出处：《绝体绝命都市 3 破坏的城市和她的歌》主题曲

作词：饭田舞　作曲：饭田舞　演唱：饭田舞

游戏的失败并没有使这首歌曲黯然失色，或许说它是"这款游戏惟一的亮点"也不为过。从舒缓的旋律慢慢过渡到反复强调的高潮部分，也从一个侧面反应出玩家在无助时复杂的内心变化，将"学会坚强才能找到希望"的主旨传递给所有的听众。

[The Secret Garden]

出处：《初音未来 DIVA 计划》主题曲

作词：畑亚贵　作曲：神前晓　演唱：初音未来

欢快的旋律和朗朗上口的歌词不但都将初音未来，这个虚拟偶像歌手的可爱与俏皮淋漓尽致地表现了出来。搭配片头精心制作的动画更是充满"喜感"，用跳跃的音符来代表喜欢初音的玩家所具备的无限创造力。

[Be your wings]

出处：《对决传说》主题曲

作词：千纱、Kenn Kato　作曲：铃木大辅　演唱：GIRL NEXT DOOR

这首歌曲乍一听颇有几分"机战"的热血味道，正好也与游戏中系列角色大乱斗的主题非常契合。节奏感强烈的旋律和具有穿透力的嗓音很容易让人留下深刻的印象，甚至会不自觉地跟随歌曲摆动身体。

[－苍－ iconoclast]

出处：《苍翼默示录》主题曲

作词：KOTOKO　作曲：佐佐仓有吾　演唱：KOTOKO

急促的旋律是歌曲给人最直观的感觉，与略带几分诗词意味的歌词结合后，既很好地诠释了游戏中不同人物与命运抗争的无奈与勇气，也最大限度地调动了玩家的热情，将格斗游戏最纯粹的快感很快展现在玩家面前。

[大好きだよ]

出处：《心跳回忆 4》片尾曲

作词：川岛爱　作曲：川岛爱　演唱：川岛爱

和节奏轻快的片头曲相比，这首略显舒缓的片尾曲用通俗易懂的歌词描绘出了少女对爱情的憧憬，以及害怕受到伤害的矛盾心情，完美呼应了游戏的主题。歌曲的高潮部分着重突出了川岛爱清亮的嗓音，值得人反复回味。

[When You're Gone]

出处：《寂静岭 破碎的记忆》片尾曲

作词：山冈晃　作曲：山冈晃　演唱：Mary Elizabeth McGlynn

从《寂静岭 3》就开始为游戏演唱主题曲的 Mary Elizabeth McGlynn 在新作中共演唱了 4 首歌，《When You're Gone》作为片尾曲继承了系列曲风，明晰的鼓点下失真吉他扫出简明的节奏，没有太多的制音让迷茫的气氛疯狂蔓延。

[猎天使魔女]

本作的作曲阵容相当豪华，结合了多位日本本土的游戏作曲名家，其中包括《MGS》、《ZOE》系列的作曲日比野则彦，《鬼泣》、《生化危机》的作曲上田雅美，《大神》的作曲山口裕史等等，其他参与者大都是《大神》音乐的原班人马。当然魔女的音乐与大神雅乐风格相差很大，突显的是欧洲地域背景，并融入了不少宗教元素，在超过 150 首配乐中，与魔女相关的曲目大都与贝优妮塔的灵动、张扬、魅惑相得益彰，与游戏的配合可谓天衣无缝。

[未知海域 2 纵横贼道]

游戏的音乐给人一种冒险精神的升华，让玩家凭着音乐就能融入到寻宝的乐趣之中。有时慷慨激昂的旋律迭起，纵横在广阔的世界之中，探索种种没落遗迹；有时音乐中弥漫着淡淡的忧伤，预示着古老遗迹也是文明衰退的见证者。为了贴合游戏的世界观设定，本作的音乐还最大限度地还原了西域风情，在城镇乱逛时配合一段地道的民族乐也可谓是另一种享受。

[最终幻想 XIII]

音乐对于一款 RPG 来说是至关重要的，尤其是像战斗音乐这种出现频率极高的 BGM。而本作的战斗音乐绝对称得上经典二字，动感十足的旋律总是能让人不自觉地吟唱，仅此一曲便足以体现出浜涡正志的功力。整个游戏的配乐中出彩的曲子远不止此一首，诸如水乡的迷人韵律、废墟的伤感伴唱，法尔希的雄伟乐章等都会让人留下深刻的印象……

[萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士]

或许是因为跨入了次世代，所以游戏大胆采用了一种被称为“凯尔特音乐”的独特派系，用风笛、竖琴、手风琴等极具欧洲特色的乐器来表现旋律的悠扬，将作品的整体基调定义为轻松欢快但又不失温馨。游戏中经常出入的城市和迷宫在音乐氛围的营造上非常出色，百听不厌的旋律也能不自觉地将玩家带入游戏中所构筑的幻想世界。

[龙之世纪 起源]

游戏庞大而引入入胜的世界观自然只有气势磅礴的配乐才能与之相配，这一点从玩家进入游戏标题画面的那一刻起就已经得到了体现。无论是空灵而悠远的主题曲似乎在为我们述说着大陆上不为人知的故事，还是节奏急促而昂扬的战斗音乐在源源不断地激发着玩家的斗志，游戏中的任何地点都不会让人觉得冷场，玩家必须拿起手中的武器去决定未来自己的命运。

[使命召唤 现代战争 2]

游戏聘请了全球顶级的电影配乐大师汉斯 · 季默来负责游戏的音乐，可想而知本作的音乐素质达到了何种程度。揉合了电子乐的炫丽紧凑和交响乐的磅礴气魄，汉斯 · 季默的作曲风格与游戏的主题简直是浑然天成。就算不玩游戏，单独将《现代战争 2》的配乐拿出来欣赏也会被其独有的张力所感染。

[胧村正]

担任本作音乐制作的是以《最终幻想 XII》为我们熟知的崎元仁。和游戏的主题一样，《胧村正》的配乐依然充满了浓郁的日式古典风格，战斗时鼓点声烘托了扣人心弦的紧张气氛，而以东瀛传统乐器演奏的背景音乐古朴且风韵十足，给人以空灵悦耳之感。整体而言，本作的音乐并非特别欢快明亮，部分略带哀伤和凄凉的曲风和游戏的结局相得益彰。

[刺客信条 II]

游戏中古典吉他轻盈美妙的旋律和吉他失真效果器演奏出的紧张节奏交错出现，加上雄壮的交响乐，音色上的强烈对比让人印象深刻，就正如游戏一半历史一半科幻的故事主题一样，让人有一种似乎是在古老的中世纪欧洲都市和近未来科学研究长廊之间徘徊的奇妙感觉。旋律中加入人声的作法非常特别，往往在达到高潮时有如圣歌一般的肃立与辉煌。

[莱顿教授与魔神之笛]

虽然是以解决谜题为主，但是游戏实质上还是一款“文字冒险类”的游戏，因此如何用音乐来抓住玩家的心就成为了作曲家所要面临的巨大挑战。西浦智仁作为“《莱顿教授》系列”音乐的缔造者，在全新三部曲中的首次亮相同样让人惊艳，配合解谜或剧情出现的背景音乐会很自然地与玩家的心境进行融合，即便是长时间聆听也值得人反复回味，并不会觉得枯燥。

[铁拳 6]

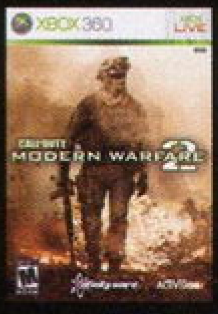
游戏特地为遍布世界的格斗舞台设计了十多首风格迥异的曲子，因此曲风上丰富多变，悠扬动听但又不会喧宾夺主。选人画面时的雄壮音乐能激发玩家的斗志，而隐藏的绵羊关 BGM 又能让人乐在其中。其实游戏移植自街机原作，但限于打机环境，玩家一般都没有静心欣赏的机会，所以家用机版的推出正好弥补了这个遗憾。

年度销量

[美国市场]

软件销量TOP10

排名	游戏名称	发售信息	年度销量	平台
01	使命召唤 现代战争2 Call of Duty: Modern Warfare 2	■2009年11月10日发售 ■Activision■主视角射击	623 万套	X360
02	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■2009年7月26日发售 ■Nintendo■动作	553 万套	Wii
03	新超级马里奥兄弟Wii New Super Mario Bros. Wii	■2009年11月15日发售 ■Nintendo■平台动作	491 万套	Wii
04	Wii Fit Wii Fit	■2008年5月21日发售 ■Nintendo■体育	437 万套	Wii
05	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■2009年10月4日发售 ■Nintendo■动作	413 万套	Wii
06	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■2008年4月27日发售 ■Nintendo■竞速	553 万套	Wii
07	第一次的Wii Wii Play	■2007年2月12日发售 ■Nintendo■ETC	337 万套	Wii
08	使命召唤 现代战争2 Call of Duty: Modern Warfare 2	■2009年11月10日发售 ■Activision■主视角射击	331 万套	PS3
09	光环3 神兵天降 Halo 3: ODST	■2009年9月22日发售 ■Microsoft■主视角射击	324 万套	X360
10	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	■2009年3月22日发售 ■Nintendo■角色扮演	245 万套	NDS



根据美国专业统计机构的数据，本作只花了两个月的时间便在全球范围内创造了超过10亿的销售额，成为了有史以来美国家用机软件第四款最畅销的作品。而且到目前为止，在美国家用机软件总销量排名前十的游戏中，已经有三款“《使命召唤》系列”的作品了。

和随主机附送的《Wii Sports》不同，本作作为Wii的入门软件显然也是所有Wii玩家不可或缺的一款游戏。同时它从2007年起就一直在每年的“美国家用机软件销量前十”中占有一个席位，创造了历代“主机首发软件”又一个新的销售神话。

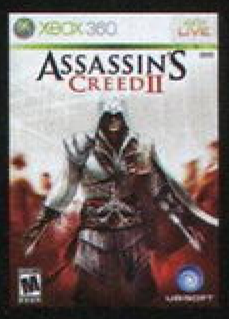
硬件销量

从软件的销量排行中并不难推算出今年硬件销量的冠军仍然由任天堂保持，而从发售之初就处于劣势的PS3目前已经开始逐渐缩短与X360间的差距，新型号主机的推出和日益成熟的软件阵容都为实现这个目标作出了不小的贡献。

平台	2008 年	2009 年	涨／跌幅
Wii	1223 万	960 万	-21.50%
NDS	1187 万	1122 万	+5.48%
X360	554 万	477 万	-13.90%
PS3	392 万	433 万	+10.46%
PSP	422 万	250 万	-40.76%

平台软件TOP10

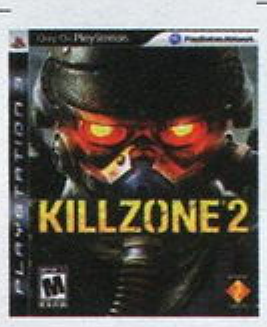
为了避免和以上的年度排名重复，以下省去了Wii主机平台的前五名软件销量。



X360			
排名	游戏名称	发售时间	年度销量（套）
1	使命召唤 现代战争 2	2009.11.10	623 万
2	光环 3 天降神兵	2009.9.22	324 万
3	使命召唤 4 现代战争	2007.11.5	240 万
4	刺客信条 II	2009.11.17	180 万
5	使命召唤 战火世界	2008.11.10	143 万

[刺客信条II]

和前作靠美女制作人吸引眼球不同，本作特别对任务重复、场景单调等前作中反映出来的毛病进行了修正，在可玩性和观赏性又上了一个台阶。精心编排的故事是游戏的一大亮点，看中剧情的玩家会获得很大的满足。



PS3			
排名	游戏名称	发售时间	年度销量（套）
1	使命召唤 现代战争 2	2009.11.10	331 万
2	未知海域 2 纵横贼道	2009.10.13	132 万
3	刺客信条 II	2009.11.17	119 万
4	生化危机 5	2009.3.13	110 万
5	杀戮地带 2	2009.2.27	101 万

[杀戮地带 2]

作为今年索尼第一方的大作之一，游戏中对光影的运用达到了近乎完美的地步，与世界观所营造的氛围达到了完美的统一。玩法多变的网战模式是刺激玩家持续游戏的最大动力，很多出色的理念也被后来推出的同类游戏所借鉴。

NDS			
排名	游戏名称	发售时间	年度销量（套）
1	口袋妖怪 白金	2009.3.22	245 万
2	吉他英雄 世界巡演	2008.6.22	211 万
3	口袋妖怪 不可思议的迷宫 时・暗之探险队	2008.4.20	
4	索尼克与马里奥 北京奥运会	2008.1.22	172 万
5	我的模拟人生	2007.9.18	165 万

[我的模拟人生]

本作延续了“《模拟人生》系列”的游戏理念，将虚拟的世界浓缩在了小小的NDS上，并通过Wi-Fi网络丰富了游戏的玩法。用自己的方式来体验一次新的人生是很多现实玩家都想做到的事情，当然用来释放压力也不错。

PSP			
排名	游戏名称	发售时间	年度销量（套）
1	瑞奇与叮当 尺寸事件	2007.2.13	153 万
2	战神 奥林匹斯之链	2008.3.4	137 万
3	核心危机 最终幻想VII	2008.3.26	104 万
4	麦登 NFL 09	2008.8.12	79 万
5	GT 赛车	2009.10.1	58 万

[瑞奇与叮当 尺寸事件]

本作保持了系列作品在同类游戏中具有的优势，巧妙的关卡设计、数量庞大的武器系统和解谜要素都让单机流程异常丰富。诙谐幽默的剧情和敌人设定经常会让人忍俊不禁，也为游戏的过程添加了很多让人难忘的回忆。

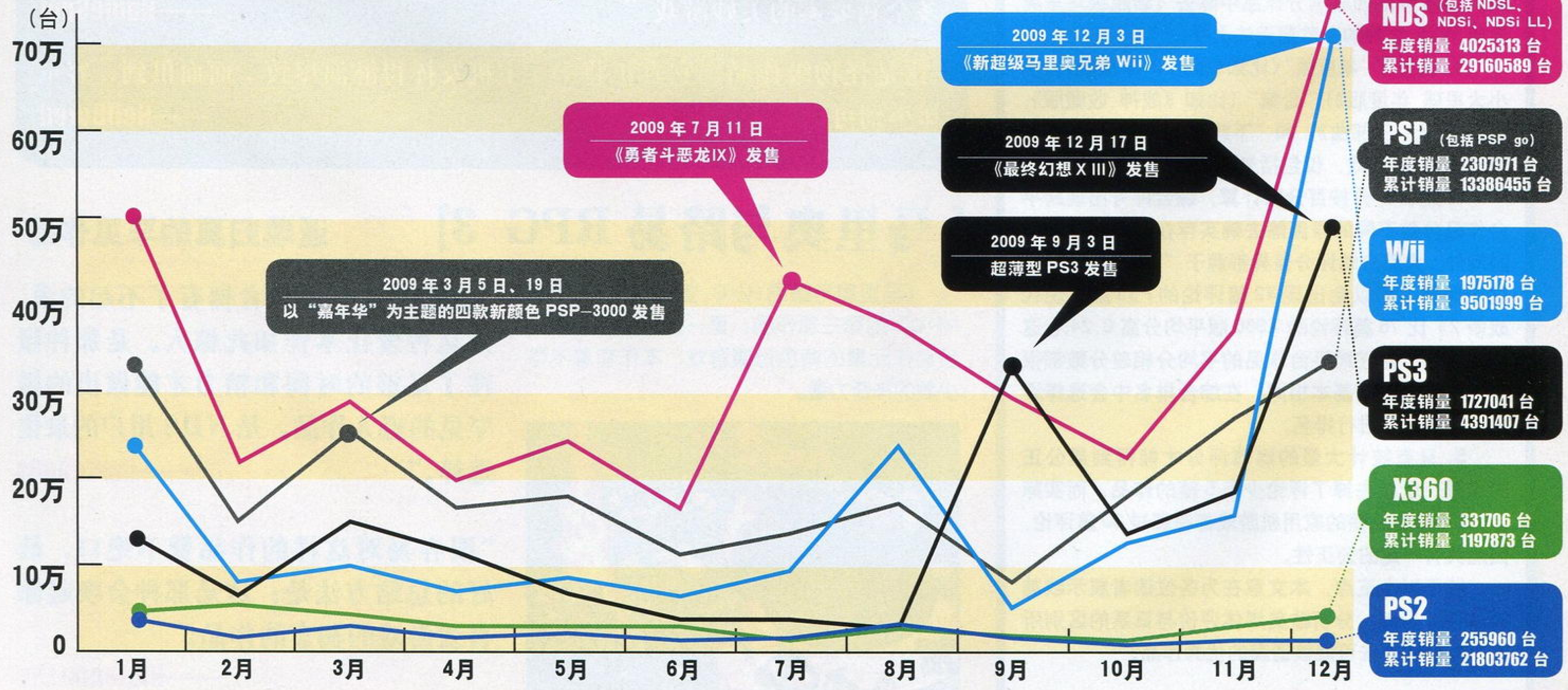
[日本市场]

软件销量TOP30

排名	游戏名称	发售信息	年度销量	平台
01	勇者斗恶龙IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人	■2009年7月11日发售 ■Square Enix■角色扮演	4100968 万套	NDS
02	口袋妖怪 心之金·魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■2009年9月12日发售 ■Nintendo■角色扮演	3382597 万套	NDS
03	新超级马里奥兄弟Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■2009年12月3日发售 ■Nintendo■动作	2485150 万套	Wii
04	朋友聚集 トモダチコレクション	■2009年6月18日发售 ■Nintendo■模拟育成	2311948 万套	NDS
05	最终幻想 X III ファイナルファンタジーX III	■2009年12月17日发售 ■Square Enix■角色扮演	1698256 万套	PS3
06	Wii Sports 运动胜地 Wiiスポーツ リゾート	■2009年6月25日发售 ■Nintendo■动作	1542806 万套	Wii
07	Wii Fit Plus Wiiフィット プラス	■2009年10月1日发售 ■Nintendo■体育	1298533 万套	Wii
08	怪物猎人3 tri モンスターハンター3 tri	■2009年8月1日发售 ■Capcom■动作	968033 万套	Wii
09	闪电十一人 威胁的侵略者 火焰·冰雪 イナズマイレブン2~威胁の侵略者~ ファイア・ブリザード	■2009年10月1日发售 ■Level-5■角色扮演	943615 万套	NDS
10	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版） モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom■动作	911497 万套	PSP
11	马里奥与路易RPG3 マリオ&ルイーンRPG3！！！	■2009年2月11日发售 ■Nintendo■角色扮演	717940 万套	NDS
12	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	588258 万套	Wii
13	莱顿教授与魔神之笛 レイトン教授と魔神の笛	■2009年11月26日发售 ■Level-5■文字冒险	552085 万套	NDS
14	王国之心 358/2天 キングダム ハーツ 358/2 Days	■2009年5月30日发售 ■Square Enix■动作角色扮演	522260 万套	NDS
15	如龙3 龙が如く3	■2009年2月26日发售 ■SEGA■动作	509223 万套	PS3
16	生化危机5 バイオハザード5	■2009年3月5日发售 ■Capcom■动作	508959 万套	PS3
17	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	480326 万套	NDS
18	马里奥赛车Wii マリオカートWii	■2008年4月10日发售 ■Nintendo■竞速	446447 万套	Wii
19	梦幻之星 携带版2 ファンタシースター ポータブル2	■2009年12月3日发售 ■SEGA■动作角色扮演	443216 万套	PSP
20	口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队 ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队	■2009年4月18日发售 ■Nintendo■角色扮演	417226 万套	NDS
21	太鼓之达人Wii 太鼓の达人Wii	■2008年12月11日发售 ■NBGI■音乐	390416 万套	Wii
22	真·三国无双 联合突袭 真·三国无双 MULTI RAID	■2009年2月26日发售 ■Koei■动作	384336 万套	PSP
23	世界足球 胜利十一人2010 ワールドサッカー ウイニングイレブン2010	■2009年11月5日发售 ■Konami■体育	377340 万套	PS3
24	机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS 机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	■2009年12月3日发售 ■NBGI■动作	339034 万套	PSP
25	薄暮传说 テイルズ オブ ヴェスペリア	■2009年9月17日发售 ■NBGI■角色扮演	337783 万套	PS3
26	淑女风范 わがままファッション ガールズモード	■2008年10月23日发售 ■Nintendo■模拟经营	330079 万套	NDS
27	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo■角色扮演	328490 万套	NDS
28	塞尔达传说 灵魂轨道 ゼルダの传说 大地の汽笛	■2009年12月23日发售 ■Nintendo■动作角色扮演	320940 万套	NDS
29	星之卡比 极端超华丽 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	■2008年11月6日发售 ■Nintendo■动作	319422 万套	NDS
30	世界传说 光明神话2 テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2	■2009年1月29日发售 ■NBGI■角色扮演	317730 万套	PSP

[2009年度日本家用机硬件销量汇总]

今年NDS、PSP、PS3、Wii等几大主流平台都相继推出了全新机型或新颜色的主机，所以在硬件销量上能够看到明显的波动，为扩展主机的受众面起到了至关重要的作用。而去年达到饱和的NDS市场，由于“国民游戏”《勇者斗恶龙IX》的推出也再次迎来了新的春天，继续将日本游戏市场保持在以掌机游戏为主的销售模式中。



欧美媒体

2009 综合高分游戏巡礼

欧美媒体数量众多，对游戏的评分也极为积极，综合评分取平均数这样的做法是可以最真实地反应一款游戏的真实水平的，也可以作为大众玩家的消费指南，即使众口难调，取其优者尝试的方法也一定是最保险的做法。关于本评分总结要注意的几点是：

1. 本文以 GameRankings 网站提供的综合统计数据为基础得来，在各条评论结尾标注了来源媒体。

2. 只评在欧美已经上市的作品。所以像《FAMI通》2009 年的四款满分作品中除去《新超级马里奥兄弟 Wii》之外的三款都无法上榜。

3. 去掉了"年度版"(比如《辐射 3 年度版》、《小小大星球 年度版》)、"合集"（比如《战神 收藏版》、《银河战士 三部曲》）和"下载"（比如 PS3 的《时空幻境》）等游戏，仅包括光盘版新作。

4. 综合评分按百分比计算，综合评分出现跨平台作品分数不同的原因除去确实存在差异的小部分游戏外，大部分的评分差异都源于"评论篇数不同"这个因素，所以会出现 42 篇评论的 PS3 版《现代战争 2》比 76 篇评论的 X360 版平均分高 0.24% 这样的结果，好在跨平台作品的平均分相差分数都很少，四舍五入后基本相同，在综合排名中会选择评分较高的一个进行排名。

5. 只有统计大量的媒体评分才能得到最公正的结果，所以去掉了评论少于 5 篇的作品，而实际上，几乎所有上榜的家用机游戏都有超过 30 篇评论，因此具有一定的公正性。

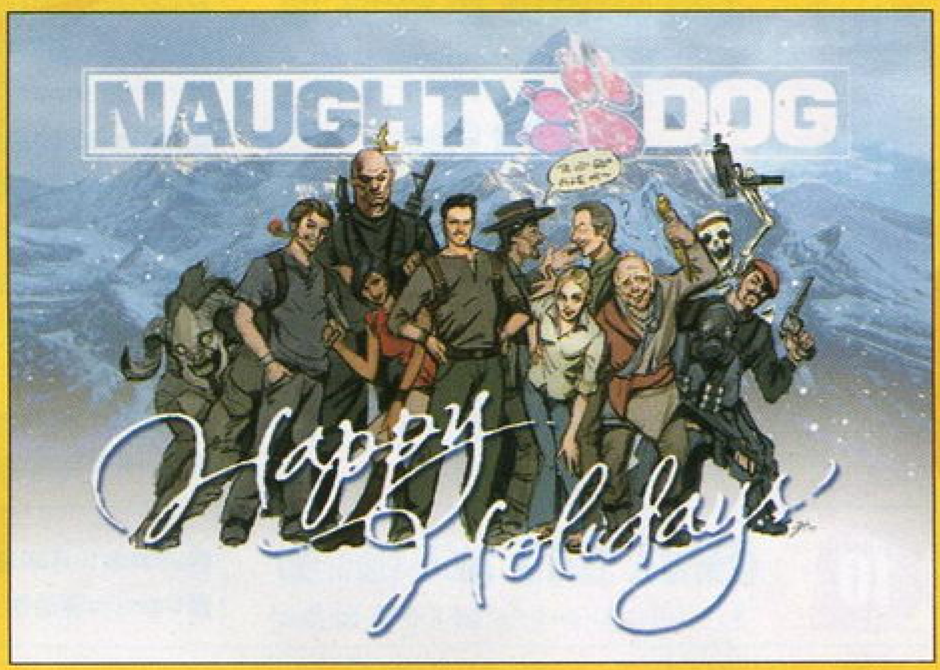
鉴于以上五点，本文意在为各位读者展示欧美媒体评分导向，分析欧美媒体评价与日系的区别所在，并挖掘一些可能被遗漏的优秀作品。

[全平台综合评分前 10 名]

排名	机种	原名	本刊译名	综合得分
1	PS3	Uncharted 2: Among Thieves	未知海域 2 纵横贼道	96.19%
2	PS3/X360	Call of Duty: Modern Warfare 2	使命召唤 现代战争 2	93.69% (PS3)
3	PS3/X360	Street Fighter IV	街头霸王 IV	93.28% (X360)
4	DS	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	横行霸道 唐人街战争	92.92%
5	X360	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	横行霸道 IV 自由城轶事	92.17%
6	X360	Forza Motorsport 3	极限竞速 3	92.01%
7	PS3/X360	Batman: Arkham Asylum	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	91.98% (X360)
8	DS	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	马里奥与路易 RPG 3	91.27%
9	PS3/X360	Assassin's Creed II	刺客信条 II	91.13% (X360)
10	PS3/X360	FIFA 10	FIFA 10	90.56% (PS3)

[未知海域 2 纵横贼道] 瑕不掩瑜的年度冒险

据统计，有 30 家左右的媒体为《未知海域 2》打出了满分，而综合评分也超过同样是 PS3 独占的作品《潜龙谍影 4》(93.14%)。这是对本作所体现出的素质的一大肯定，评论中对本作为游戏开发带来的革命性进步表示完全肯定。



"整个游戏像梦境一般，完美的配音和精彩的故事牢牢将你吸引住。"

——Games Radar

"不管多人模式是否优秀，它的核心是一款动作冒险杰作，这些小的瑕疵被游戏如海浪一般优美的节奏和光景冲刷得无影无踪。即使没有多人模式，它也是一次不可或缺的游戏经历。"

——Eurogamer

[横行霸道 唐人街战争] 史上最强 NDS 游戏

《横行霸道 唐人街战争》虽然销量不太好，但是延续了系列的高评分历史，将系列的各种要素都通过奇特手段融合在俯视角游戏模式下，剧情也一如既往的优秀，给人似曾相识的"GTA"感觉，又是绝对的创新之作，对于喜欢欧美动作游戏的玩家来说是不容错过的作品。

"这不仅是一款 NDS 版的《GTA》，这更是一款在系列基础上增加了众多全新要素的美妙游戏。"

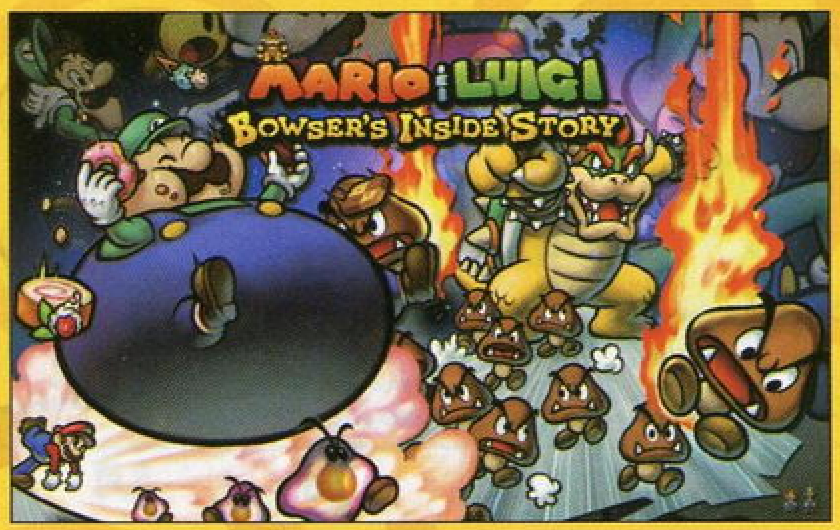
——GameSpot

"这是怪物级作品，它真正将 DS 主机发挥得淋漓尽致，面面俱到，容量却小到可以装入一块卡带中。"

——HellBored

[马里奥与路易 RPG 3] 返璞归真的罕见作品

《马里奥与路易 RPG 3》作为"马里奥 RPG"的第三部作品，是一款结合了经典平台动作元素的角色扮演游戏，本作有着不可小觑的神奇力量。



"这款游戏的制作者拥有了不起的爱，是这种爱让本作如此惊人。是那种倾注了足够的时间和精力才能做出的极罕见的感人作品，是 NDS 用户的最佳选择。"

——GameDaily

"很容易对这样的作品赞不绝口，最好的总结方法是：这是那种会唤起你喜爱游戏的初衷的作品。"

——Nintendo Life

[前十名其他作品]

《极限竞速 3》和《FIFA 10》这种偏向欧美口味的作品相比《GT 赛车》和《世界足球胜利十一人》更容易得到媒体的高分评价；《横行霸道Ⅳ 自由城轶事》这款双资料片合集素质接近原作；黑马《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》也已经说了太多；《刺客信条Ⅱ》全面进化，不管是口碑还是销量都真正成为超一流大作。《使命召唤 现代战争 2》获得第二名，这种在次世代里中流砥柱式的作品自然会有极高的评价，不过欧美玩家打分方面却有很明显的两极分化，有些人认为本作充其量是一款《资料片》，看看 IGN 的评价应该不难理解。

“任何希望从《现代战争 2》中找到线上对战、合作模式游戏乐趣的玩家，完全不用伤脑筋，直接购买就对了！但是如果你对单人模式有严格要求的话，《现代战争 2》实在是太短了，而且并没有达到《现代战争》一代的高度。” —IGN

“《极限竞速 3》这样的模拟驾驶游戏好就好在它容易上手，物理引擎优秀，还能促使玩家间进行交流（涂装、调校的线上商店）。” ——My Gamer

“我可以绝对自信地说《FIFA 10》是我玩过的最有乐趣的体育游戏。它能满足那些希望挑战高难度和模拟真实的 FANS 的要求，同时能满足那些只是想轻松简单地体验游戏的普通玩家，还带着大量的新鲜要素，它一定会取得全面的胜利。” ——GamePro

[全平台综合评分 11 到 20 名]

排名	机种	原名	本刊译名	综合得分
11	PS3	Killzone 2	杀戮地带 2	90.38%
12	PS3	Demon's Souls	恶魔之魂	90.02%
13	PS3/X360/Wii	The Beatles: Rock Band	甲壳虫 摇滚乐队	90.00% (Wii)
14	PS3	MLB 09: The Show	美国职业棒球大联盟 09	89.88%
15	PS2/PS3/X360/Wii	Guitar Hero 5	吉他英雄 5	89.58% (Wii)
16	PS3/X360	NHL 10	劲爆美国职业冰球 10	89.20% (X360)
17	X360	Left 4 Dead 2	求生之路 2	89.20%
18	Wii	Tiger Woods PGA Tour 10	泰格伍兹 PGA 巡回赛 10	89.11%
19	Wii	New Super Mario Bros. Wii	新超级马里奥兄弟 Wii	88.50%
20	PS3/X360	BlazBlue: Calamity Trigger	苍翼默示录	88.30% (PS3)

注：《泰格伍兹 PGA 巡回赛 10》为全平台作品，但是版本间评分差距较大，故标注为 Wii 平台。

[杀戮地带 2、恶魔之魂] PS3 种子选手和黑马

PS3 两款大作位于 11 和 12 名，但是实际分数和《FIFA 10》相差无几，均可以看作种子选手。《杀戮地带 2》的画面技术在后半年遇到《未知海域 2》后显得有些局促，不过其优秀的品质还是让所有人看在眼里。而《恶魔之魂》这匹黑马在《FAMI 通》吃了 29 分（满分 40 分）的败仗，但是口碑还不错，终于在发售了美版之后彻底抬头。

“无可比拟的画面效果，单人流程的进行节奏让人难忘，多人模式很有深度，《杀戮地带 2》凭借自己的素质跻身于顶级射击游戏之列。” ——1UP

“那些愿意给《恶魔之魂》一个机会的耐心玩家最终会得到丰厚的回报，他们会慢慢爱上这种其他任何游戏都不能提供的游戏体验！” ——games(TM)

[新超级马里奥兄弟 Wii]

有点儿尴尬的复古经典

《FAMI 通》满分作品《新超级马里奥兄弟 Wii》只有 88.5% 这个尴尬的分数，综合媒体的评价看，他们已经开始不买这种彻底复古式作品的账了。

“当复古游戏不那么吃香的时候，《新超级马里奥兄弟 Wii》回来指引大家了，其他制作复古类型游戏的开发者学好了……” ——Gamer Limit

[11 到 20 名其他作品]

《苍翼默示录》作为日系 2D 格斗游戏中的优秀作品在欧美接受程度很高。其他的诸如棒球、冰球、高尔夫球等体育游戏和《吉他英雄》、《摇滚乐队》这样的音乐游戏更是深受欧美玩家青睐。《求生之路 2》这款更像是资料片的作品因为其本身素质有所保证，多人游戏仍旧乐趣十足，因此还是获得了不错的分数。

“虽然《求生之路 2》没有在原作的基础上做出让人震惊的进化，但是本作成功地重新点燃人们了消灭丧尸的热情，大家一起玩的话会迸发出一种难得的乐趣。” ——GameTrailers

[其他关注作品的综合评分]

再往后继续观看排名，时隔 15 年后回归的曾经最著名的拳击游戏《Punch-Out！！》在 Wii 上重生，也获得了 87.96% 的优秀成绩，BioWare 的中世纪欧美角色扮演游戏《龙之世纪 起源》也有着 87.34%（X360）的高平均分，其 PC 版因为操作更方便更是获得了 90.49% 的极高评价，可见游戏素质之优，绝对值得喜欢美式 RPG 的玩家尝试。《塞尔达传说 灵魂轨道》因其进化不足和火车的节奏问题只是获得了 86.80% 这样的普通评价。

下表中为 2009 年其他一些评价较高的作品。

机种	本刊译名	综合得分
PS3	瑞奇与叮当 未来时空裂痕	88.12%
PS3/X360	生化危机 5	86.98% (X360)
PS3	无名英雄	86.38%
PS3/X360	边境之地	85.88% (X360)
Wii	国王物语	85.85%
PSP	勇者 30	85.20%
X360	光环 3 天降神兵	84.93%
PS3/X360	极品飞车 变速	83.72% (PS3)
PS3	忍者龙剑传Σ 2	83.46%

结语

其实，好游戏永远不会被埋没，有亮点总是会被人挖掘到，虽然日式、美式游戏还是存在着一些差别，玩家之间的文化差异也仍然存在，但是随着网络的发展，新鲜事物得以更方便、快捷地传播，这些差异也在逐渐缩小。对于如今严峻的游戏市场，厂商要想更好地存活下去，就必须要开发出适合全世界玩家口味的优秀作品；对于评分，我们要更注重其“导购”的指导性，而并非是对一款游戏的绝对定性；对于玩家，要看到每一款游戏的闪光点，尽情体验游戏中的乐趣，那才是一个游戏“玩”家。

最终幻想ＸⅣ	Square Enix	角色扮演
PS3 FINAL FANTASY ＸⅣ		日版
预定2010年发售	1人	售价未定
无对应周边		

序曲

大约在十年前，“蛮神”突如其来地降临于艾奥鲁泽亚。
那是由被称为蛮族的异形所招徕的可怕守护者。
借助蛮神的力量，蛮族大行其道，而都市的居民却深受其苦。

另一方面，东北部的军事帝国加雷玛尔在不断扩展疆域；
凭借卓越的机械技术以及压倒性的武力优势，
加雷玛尔誓要称霸整个阿德纳特大陆；
都市国家之一——阿拉米哥的沦陷便是第一步。

受到这两方面威胁的艾奥鲁泽亚，
在这片土地上，冒险者获得了不可思议的力量，
那是可以重新体验过去的力量。

但这样的力量，真的可以改变世界吗……
是谁赐予了冒险者这样的力量？
这样的力量是否正确，又为何要赐予冒险者？
无人得知。

冒险者必须找到答案。
于是他们与同伴一起，共同踏上了旅途。

经历了《最终幻想XIII》这道豪华盛宴，相信越来越多的PS3玩家也会对这款同样为系列正统新作、且在今年就能与我们的见面的《最终幻想ＸⅣ》产生更为强烈的期待吧。作为一款网游，本作必将创造家用机同类游戏的一个全新的高峰，这也是次世代进化的重要方向。这次就让我们一起来分享关于《最终幻想ＸⅣ》的全新情报吧！

文 九兵卫
美编 NINA

FINAL FANTASY XIV ONLINE
ファイナルファンタジーXIV

军事帝国加雷玛尔

主张对外扩张的军事帝国加雷玛尔在整个大陆中是最好战也是最不稳定的因素。依仗着本国高度发达的军事实力，加雷玛尔不惜将惨烈的战火燃烧到其他国家，6大都市中的第一强国阿拉米哥便是战争的牺牲品。阿拉米哥沦陷后，加雷玛尔并没有停止侵略的脚步，一个新的阴谋正在蠢蠢欲动并等待时机的到来……

▲超大型的战斗飞艇宛如一座巨大的空中堡垒，这是加雷玛尔最先进科技的结晶，也是其用来发动对外侵略的重要武器。

▼比起凶恶的蛮族，国与国之间的明争暗斗要复杂得多，只有把握好自身所处的立场，才能在冒险中分清真正的敌我。

冒险之余

▶矮人族的魔法师展开了类似于魔法壁一样的屏障，这样就能够在休息时免于受到怪物的袭击。

◀精灵族的女性正在给兽人族的战士使用魔法疗伤。

▶为了制定第二天工会任务战斗的策略，同伴们坐在一起紧张地研究对策，他们手上拿的正是工会卡片。

©SQUARE ENIX Co.,LTD All Rights Reserved.

广袤的冒险之地

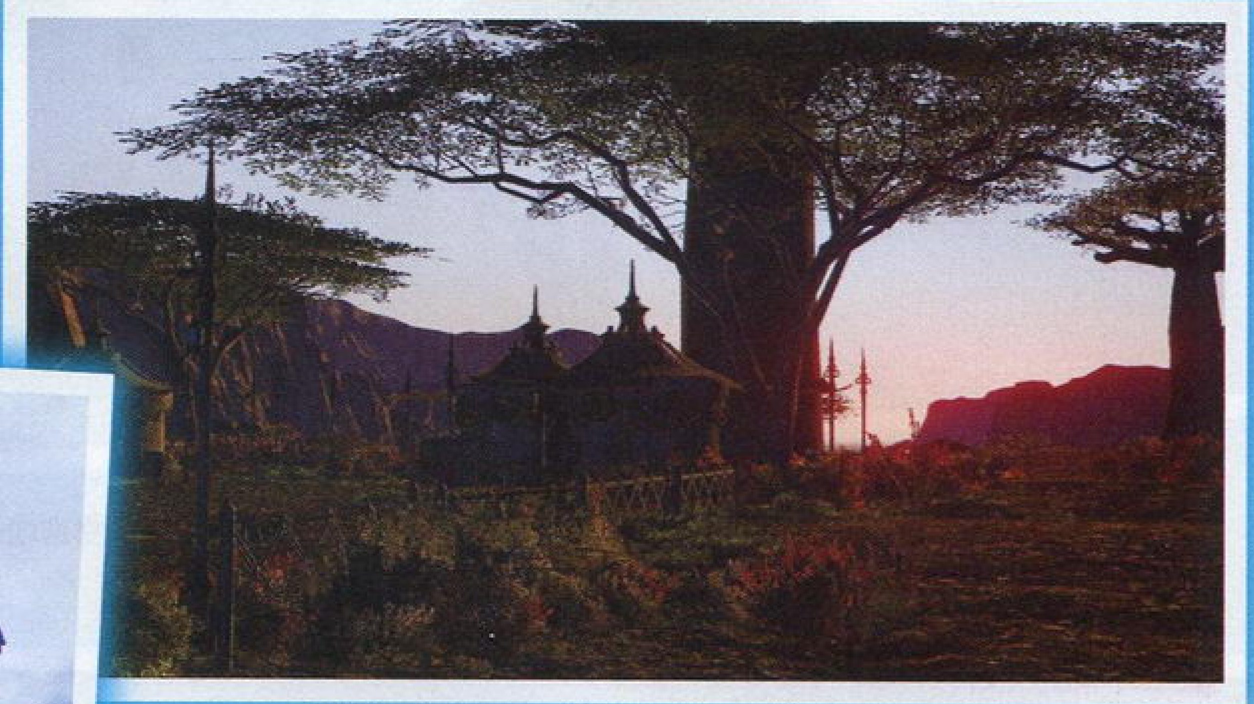
在之前的前线报导中我们已经向大家介绍过游戏中的冒险之地——艾奥鲁泽亚的一些概况，而从这次的情报中我们将更为直观地走进这片神秘的大陆，带领大家感受有着“冒险者的第二故乡”美誉的艾奥鲁泽亚的独特魅力。

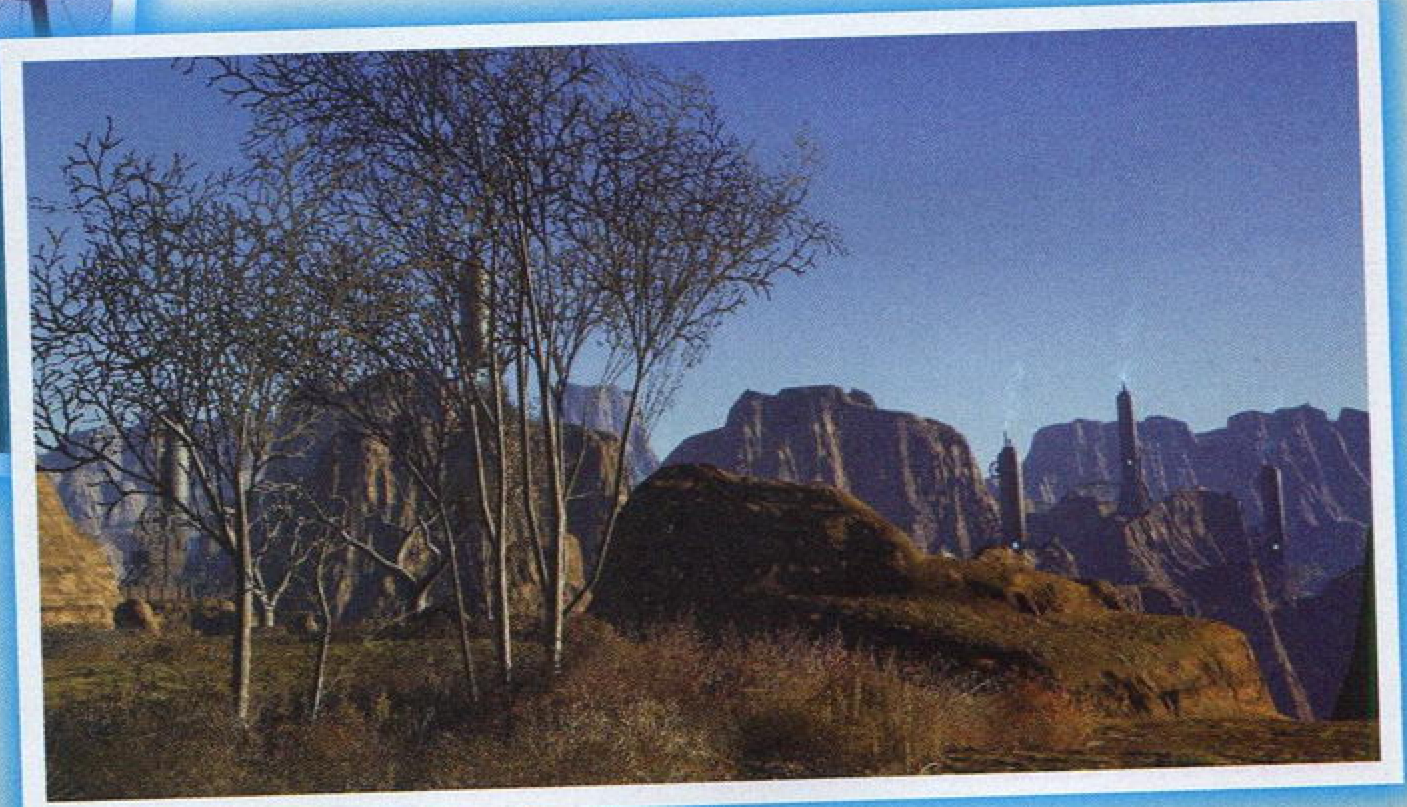
▶在科技高度发达的都市国家，类似图中这样的战斗飞艇是很常见的。可以想见国与国之间的战斗也会因此而变得非常激烈。

◀荒野中最常见的植物就是仙人掌，凹凸不平的巨石被灼热的阳光照射得滚烫。

▶码头上停泊的巨型商船也从一个侧面体现了都市国家之间繁荣的贸易往来。

▼夕阳下草原的美景可以洗去冒险者一天的疲惫，新的一天也将有新的冒险在等待着他们。





▲本作对自然环境细致入微的刻画几乎可以说达到了次世代的最高水准，不同时间段的光线变化也极为真实。

关键词 水晶

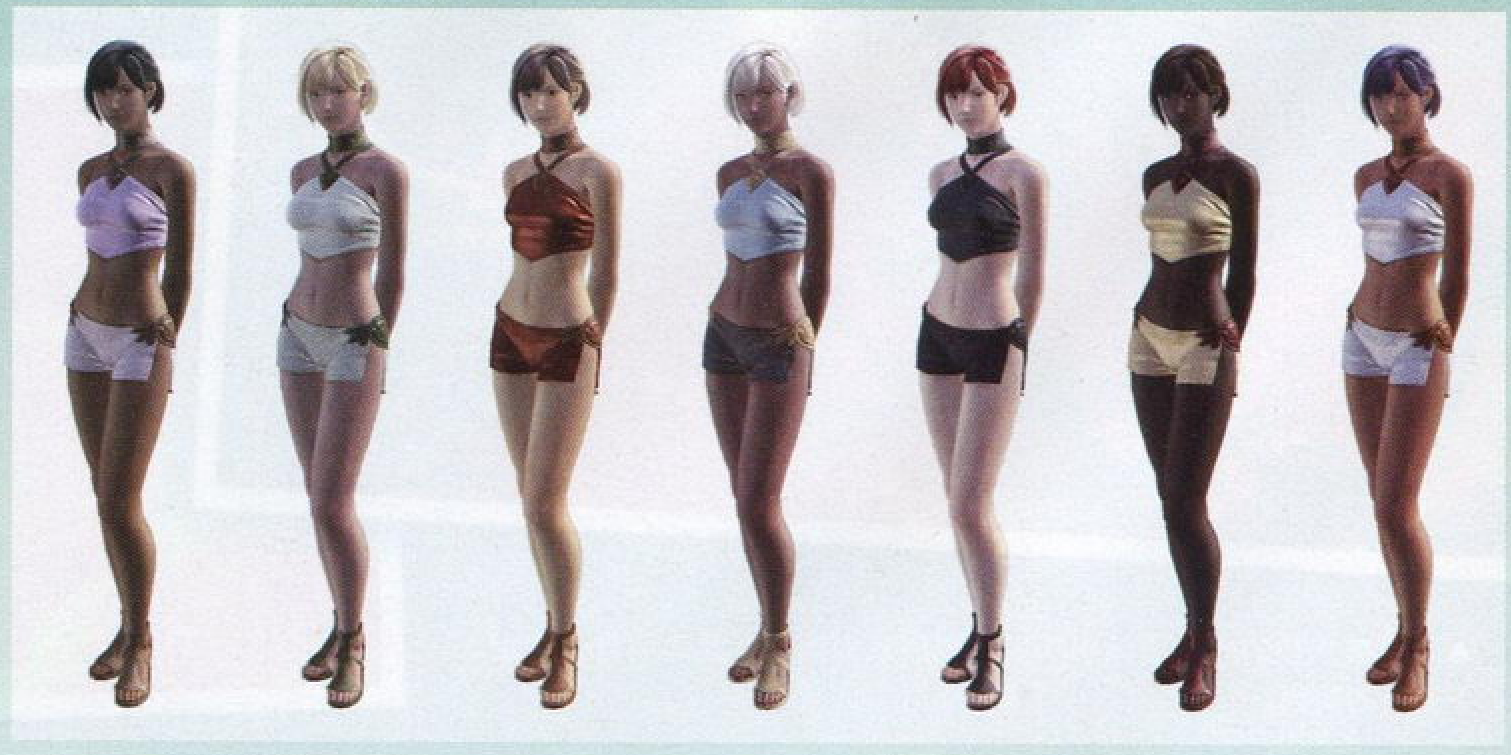
提到《最终幻想》，当然不得不说到“水晶”。作为系列从初代起一直沿袭至今的核心关键词，水晶也将在本作的世界观构成中起到非常重要的作用。和以往系列作品不同的是，《最终幻想ＸⅣ》里的水晶不单纯只是背景设定中的存在，而是游戏世界中被作为能量来源使用、广泛存在于世界各地的一种资源。冒险者的生活与旅行将和水晶密切相关。

创建角色

◀不同面部的巨人族男性。不仅发型以及胡须可以自由调整，纹身、伤疤以及创口贴等也能反映在角色的面部。

在《最终幻想ＸⅣ》的世界中，共有人类、矮人、兽人、巨人以及精灵这 5 大种族，玩家可以根据个人爱好从中自行选择。通过不同的装备与道具、配以种类丰富的武器库系统，每个玩家都能够创造出与众不同的个性角色。

除此之外，游戏也和其他网游作品一样可以让玩家对角色的外貌进行更细一步的编辑。脸型、发型，以及头发、眼睛和肌肤的颜色都可以自由选择，不止是眼睛、鼻子和嘴的形状能改变，玩家甚至还可以给角色设定特殊的伤痕以及纹身。



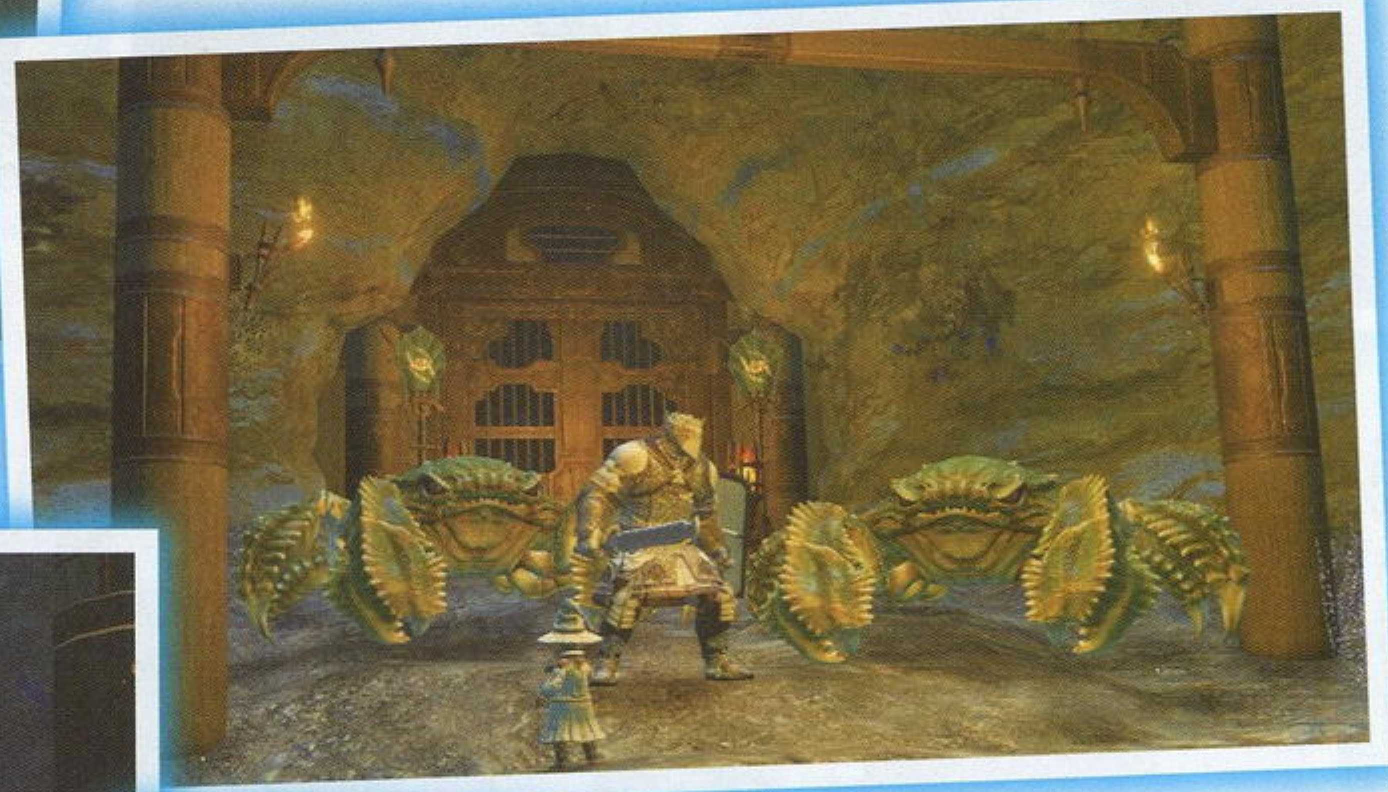
▶不同颜色的人族女性。肤色和服装颜色的改变会给人带来完全不同的印象。

荒蛮暴虐的敌人

有着可怕长相和残忍性格的异形在游戏中被统称为蛮族，它们是冒险者的主要敌人之一。蛮族出没于世界各地，形态也有着很大的差异，所以玩家会经常与之发生对抗。另外，由蛮神所召唤出的巨型蛮神，也可称得上是游戏中最强力的敌人，所以千万不容小觑。

▲异形中很多都属于穴居生物，所以在外形上会和爬虫比较接近，冒险者在洞窟中探索时可要千万小心了。

▲阴霾的天空中飘浮着巨大的浮游物，虽然目前还不能确定其到底是某种生物抑或是兵器，但有一点可以肯定的是，它肯定会给艾奥鲁泽亚带来不幸。



◀敌人并非单独行动，它们也会互有组织分工、共同对冒险者发起攻击。因此玩家在冒险时集体行动要比单枪匹马安全得多。

▲当遇到蛮族的头目，冒险者需要谨慎地思考战术以及相互配合的计策。

▲作为前锋角色的斗士发动强力技能可以很好地牵制敌人，同时后方的同伴使用各种魔法进行支援，这是最基本的策略。

▲浑身被炽热的火焰所簇拥的蛮神到底从何而来？又为何与蛮族定下召唤的契约？

▼蛮族召唤蛮神时的画面非常华丽，压迫感十足。

Check Point 召唤

看到这里相信很多FANS都会一惊：“难道游戏中的冒险者具有召唤能力？”不过这里向大家公布的并不是冒险者的召唤能力，而是蛮族军团所召唤出的巨大魔物——蛮神。这对所有玩家来说都将是一个全新的巨大挑战！

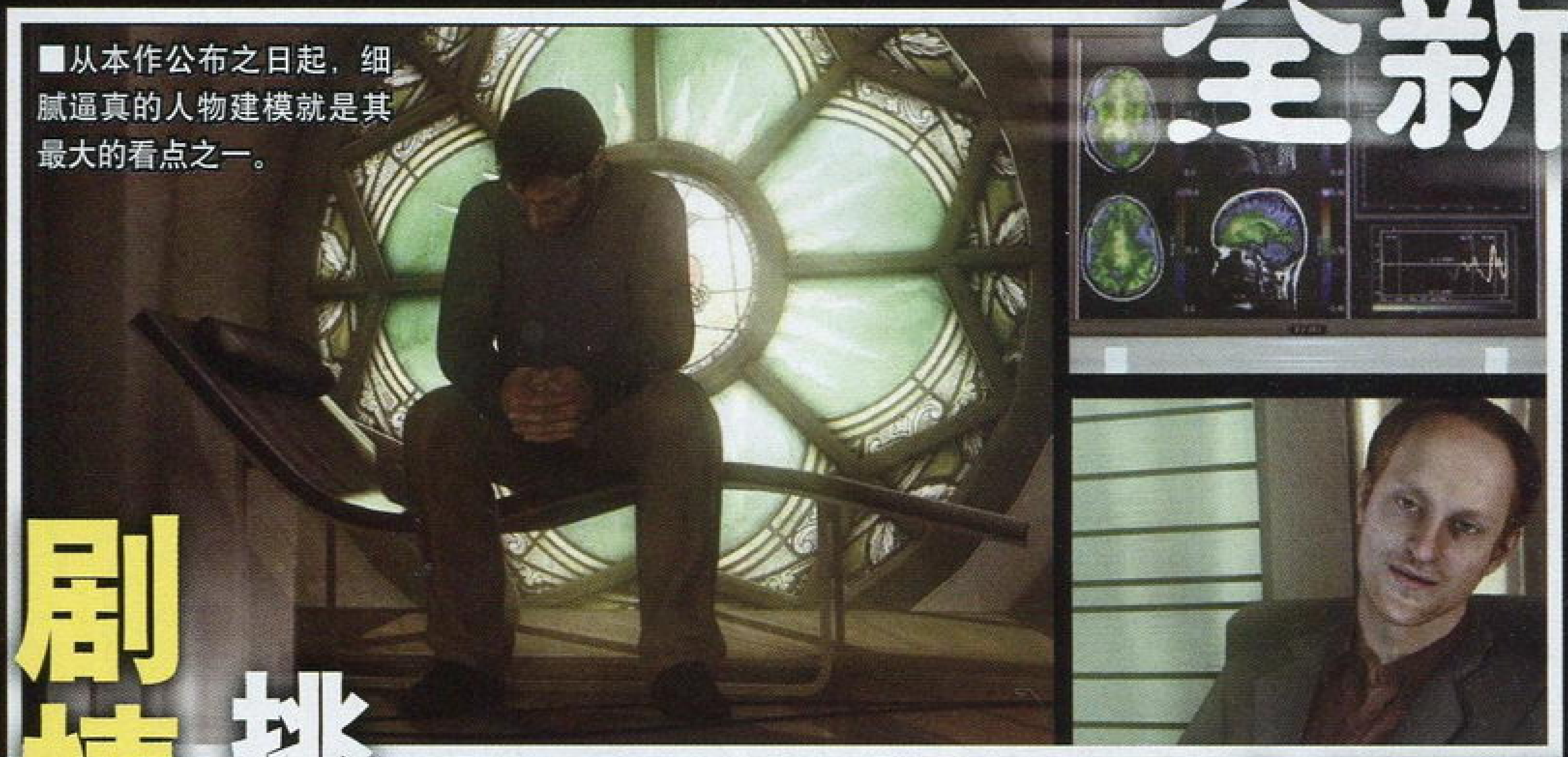
HEAVY RAIN™

文 清国倾城 美编 NINA

《暴雨》是一个打破所有游戏规则的新形态作品，正如它的制作人David Cage所说，“它已经不再是游戏”，它的很多方面都已经完全脱离了传统的游戏概念，如果这款游戏成功，David Cage说他们将会把它定义成一种全新的娱乐类型，你可以说它是一部具有高度互动性的电影，或者说是一个可以让你观察与互动的虚拟世界。Quantic Dream刚开始公布这一概念时，很多人都对之将信将疑，认为是纯粹的炒作。但随着游戏发售日的临近，接近成品的试玩版摆在媒体面前时，记者们都不得不承认这确实是前所未有的游戏体验。

打破游戏界限的全新娱乐体验

暴雨	SCEA	动作冒险
PS3 Heavy Rain		美版
预定2010年2月23日发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：17岁以上



■从本作公布之日起，细腻逼真的人物建模就是其最大的看点之一。

剧情叙述方式 挑战前所未见的

《暴雨》的关键是角色互动和行为选择，而不像一般动作游戏那样对人物有完全的控制权。玩家对其他人所做的动作和选择会产生戏剧性的结果，对故事的走向产生重大变化。本作还有一个十分特别的可能性：即使其中一名可操作的主角死去，故事也将继续下去。《暴雨》中有形形色色、个性鲜明的角色，但是可以操作的角色只有4名，而这几个主要角色就是本作剧情的核心。他们都会在某些交汇点碰面或交流。游戏剧情是成人主题，对付的是谋杀、绑架甚至强奸案。剧情通过充满电影效果的运镜方式展开，让玩家感觉自己就是一部电影中的核心。镜头的角度都是谨慎选择的，反映了场景的氛围，而且还使用了镜头对焦调整、广角移动等特殊运镜方式。很多片段都让人感觉像是一部用手提摄影机拍摄的电影，给人一种真实而惊悚的感觉。也有一些时候画面会分割成好几个部分，让玩家看到同一时间各个角色在做些什么，就像美剧《24》一样。

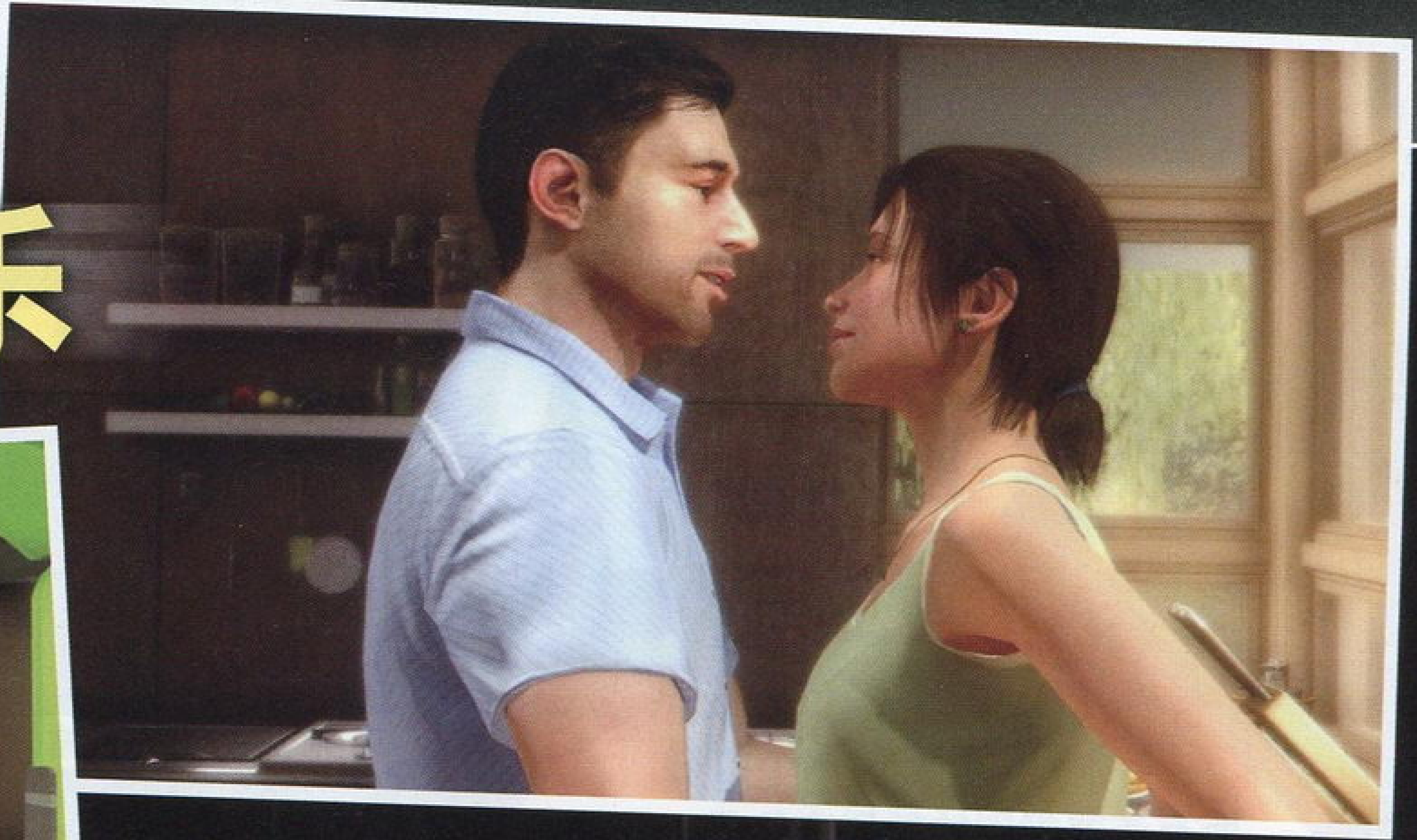
游戏的主要操作方式有点类似于QTE，都是根据画面提示进行的一系列简单按键操作，不同之处在于，以往的QTE操作需要在精确时间内准确输入对应键位，而本作在这种普通的QTE之外，还有很多以白色画面提示的细节动作。例如，打开一扇门要将摇杆向上然后往右移，就像拧开门把手的动作。而且你的操作速度会直接影响事件的发展和NPC对你的反应。如果你快速移动摇杆关门，就会做出摔门动作，表现出愤怒感。心理活动也是非常重要的一部分，按住L2键就会看到在主角脑袋旁边旋转的心理活动，有一个图标显示该按哪个键激活。从心理活动中可以发现下一步应该怎么做的线索，也可以更好地了解游戏的剧情。

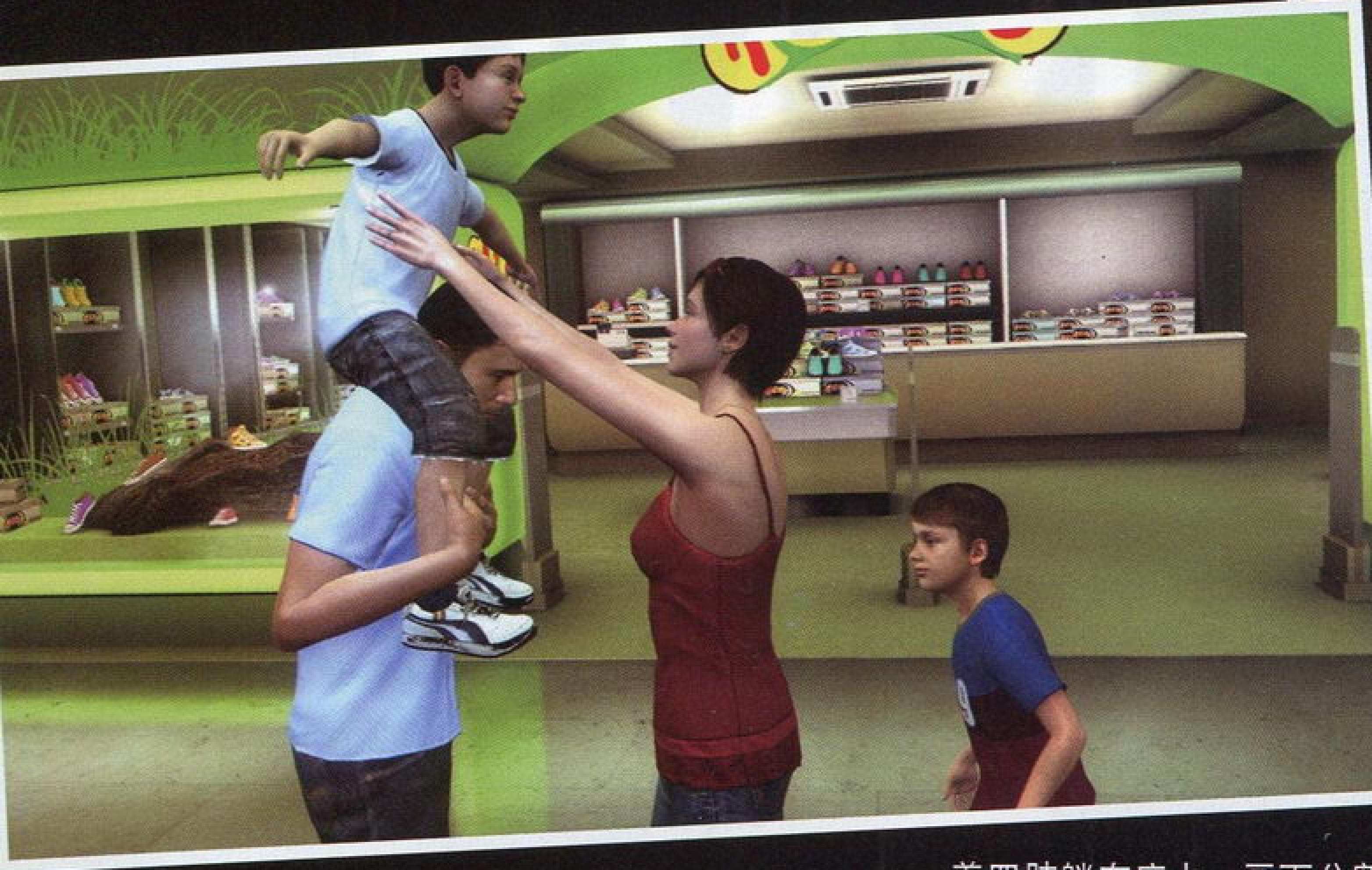
Quantic Dream已经向媒体提供了前11段剧情的评测试玩版，从这个评测版中基本已经可以看到游戏的全貌。

即使主角死去，游戏仍将继续……

©Sony Computer Entertainment. All Rights Reserved.

事发前的幸福欢乐



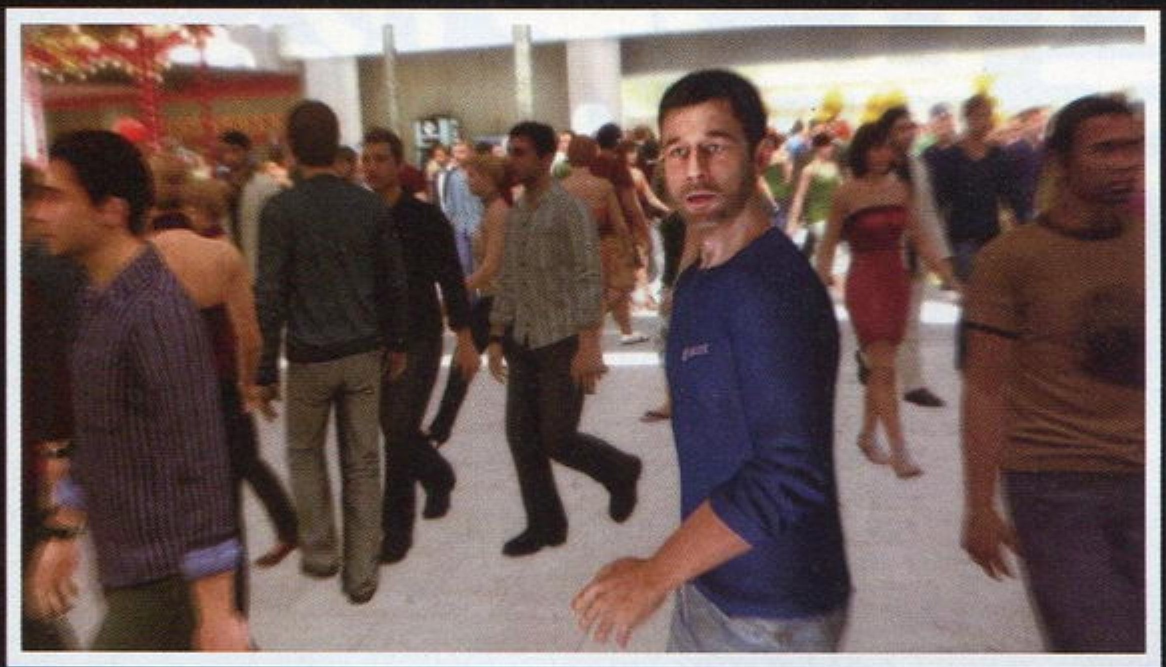


▲游戏中的很多情节都会分成事发前与事发后两个部分，通过事发前幸福美满的画面让玩家感受到强烈的悲剧色彩。

《暴雨》的第一关是序章兼教学关，玩家扮演的是 Ethan Mars，他是一个建筑师，有一个妻子、两个孩子，还有一座看起来像是完全由宜家设计的房子。游戏的第一幕是 Ethan 伸展着四肢躺在床上，画面分割成 6 个部分，从各个角度展现主角在阳光照耀的房间里睡觉的样子。这时出现的音乐就是将贯穿于本作的主题旋律，这是一首透着忧伤的钢琴曲。

Ethan 起床后洗了个澡，穿上了衣服，走下楼。脑袋旁盘旋的心理活动告诉我们，他在想是不是该干点活，但是另外一个想法是到花园里溜达溜达。这时你就可以选择是去画建筑设计图还是躺在花园里等妻子回家。当 Mars 太太回家后，会发现今天好像是儿子 Jason 的 10 岁生日，Mars 太太正在为他准备生日派对。于是 Ethan 帮忙采购，布置了桌子，还给了太太一个激情的吻。他还在花园里与儿子玩耍，让儿子坐到自己的肩膀上，和他一起玩剑斗，享受天伦之乐。虽然这些看起来都很平凡，但是用这些简单的片段足以让玩家对这几个游戏角色产生一种情感上的羁绊。

飞来横祸，情节逆转



▲熙来攘往的商场，每个 NPC 都制作得惟妙惟肖。

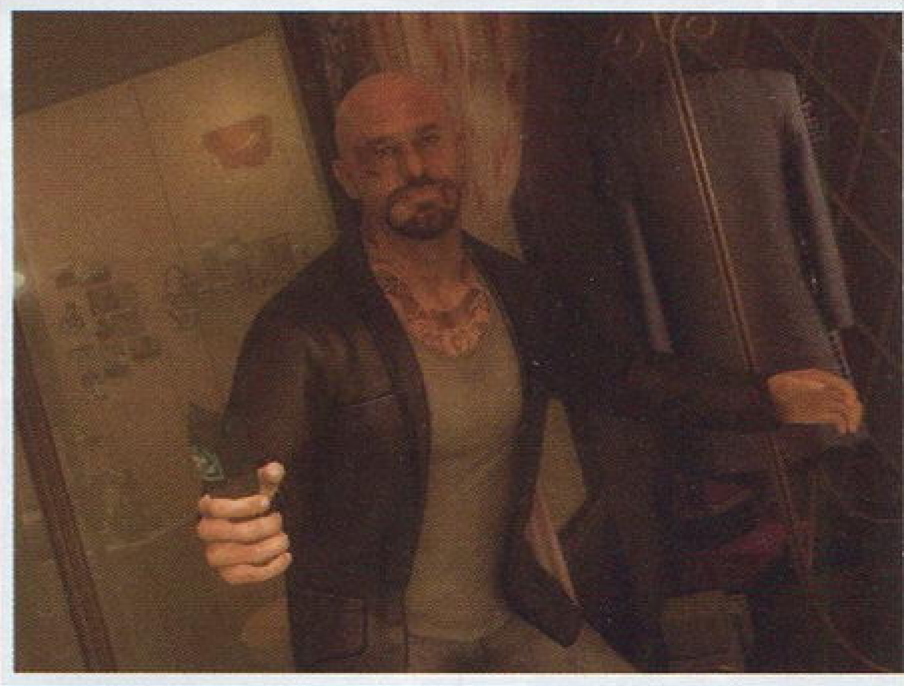
下一个片段来到了繁华的商场，Ethan 到处寻找 Jason。Ethan 为了满足儿子的要求给他买个气球，刚转身付钱，儿子突然失踪了。这就是本作中第一个令人揪心的剧情，Jason 已经在人群中消失，镜头留在 Ethan 身上，他亲眼看到 Jason 牵着红色的气球慢慢走出人群外围，然后在人群中渐渐消失。当 Ethan 开始发疯般的追上前去时，音乐猛然激烈起来。Ethan 推开人群，到处寻找红色气球，一遍又一遍地呼喊 Jason 的名字。人越来越多，推开人群的难度也随之加大。最后他发现 Json 就在商场外，在马路的对面。当 Ethan 叫他的名字时，一辆车正在靠近，Jason 跑到了路中央。Ethan 不顾一切都扑身向前想要救自己的儿子，然而两人都被车迎面撞上。这时刚好在一旁看到的妻子发出了痛苦的哀嚎。红色的镜头缓缓升向天空，这个剧情片段就此结束。

接着游戏进入到片头画面，制作和配音人员的名字在画面中出现，场景转为瓢泼大雨中的城市。一些湿漉漉的面孔出现在画面中，显示了本作在面部表情方面惊人的细节度。这个小片段结束之后，玩家重新操作 Ethan。他胡子拉渣，住在一个肮脏破旧的房子里，从他的脸上就可以看到巨大的不幸与痛苦。Ethan 似乎正在努力重新建立与剩下的另一个儿子的关系，他的名字叫 Shaun。

另一条剧情主线

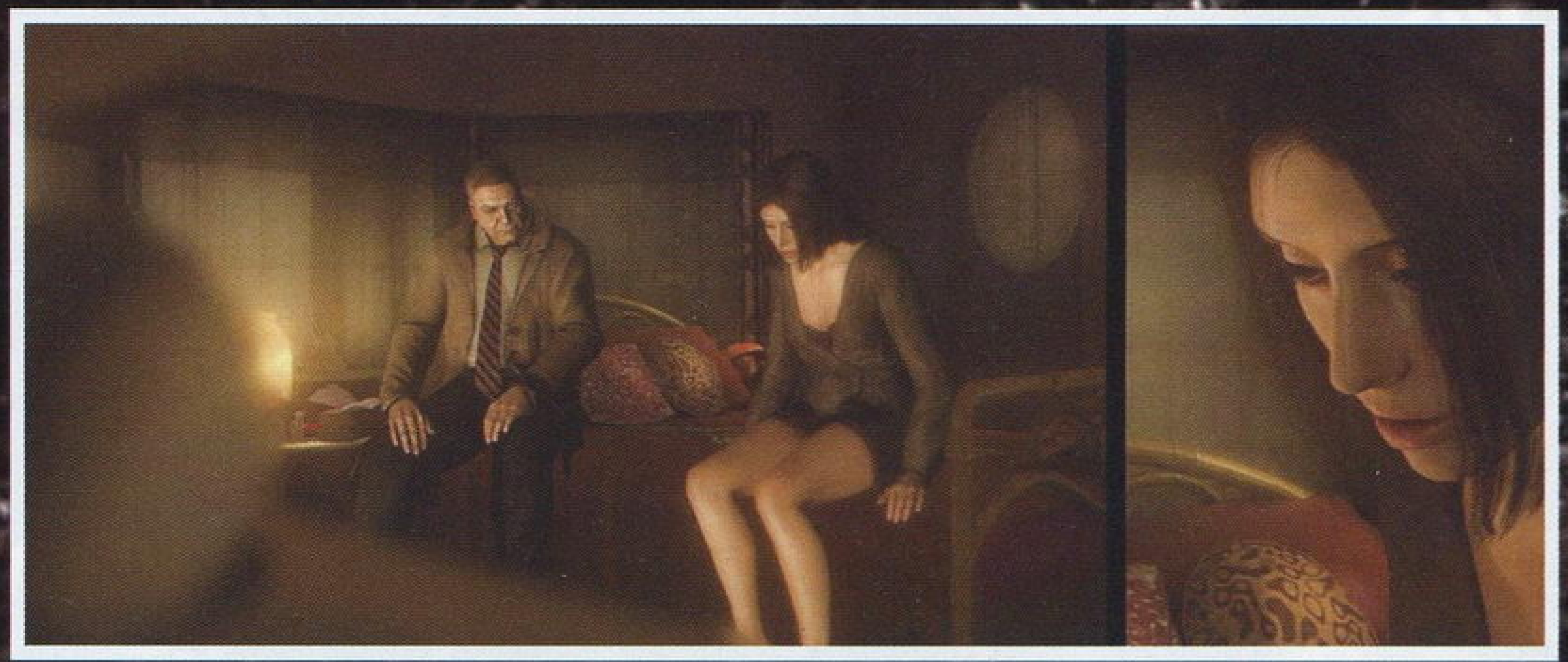
接着玩家开始扮演侦探 Shelby，这是一个正在调查“折纸杀手”的私家侦探。他的汽车停在市区一家破旧的小旅馆里，他正准备到那里询问妓女 Lauren Winter，她的儿子死于折纸杀手之手。她不愿意再提起儿子的事，但是在这段剧情中，有很多种对话方法说服她。你可以对她表示同情，通过谈到其他失踪的儿童唤起她的怜悯之心，让她觉得不提供线索简直就是一种罪过。或者你也可以暴力强迫她提供信息。最后 Lauren 终于同意提供线索，这时玩家可以选择让她回答相关问题。不过你无法让她回答所有问题，因为要在对话的过程中迅速选择提问的问题。

询问结束后，Lauren 让 Shelby 赶快离开。走到房间外的走廊时，Shelby 侦探突然哮喘病发。这时要迅速从他的口袋里拿出吸入器。这段 QTE 的按键图标提示很模糊，在视野中忽隐忽现，用来表示 Shelby 当前神志不清的状态。复原后，Shelby 听到 Lauren 的房间里发出惨叫声。于是他赶紧破门而入，发现 Lauren 正被一个老客户性虐待。这时进入本作的第一个战斗场面。战斗也是以 QTE 的方式进行，而指令输入的速度限制表现出 Shelby 内心的恐惧与焦急感。只要按错一个键就会导致对方占了上风，会被他狠揍几拳。战斗时的镜头会迅速切换，就像动作片里的类似场面。Shelby 要使用房间里的普通居家物品当作武器，最后打跑了对方，Lauren 对 Shelby 表示感谢，然后 Shelby 离开了旅馆。



▲战斗主要是通过 QTE 的方式进行。

▼画面中会出现人物的表情特写。



■戴上 ARI 眼镜进行现场搜证也是本作的一个主要系统特色。

第三名主角登场

本作的第三个角色是 Norman Jayden，他是一个有毒瘾的 FBI 探员。镜头出现在一个犯罪现场，显然是折纸杀手再次作恶留下的现场，他又杀死了另一个男孩。现场已经围满了媒体记者，到处都是记者在做现场报道，发表对凶手的痛斥。在这里才可以第一次使用本作的新系统——“增添现实型界面”（Added Reality Interface）。ARI 是一副眼镜，戴上去之后会出现一些界面信息，用来观察周围的环境，能够对证物进行探测与分析。在犯罪现场进行调查，会发现血迹、足迹、车辙和兰花的花粉——这些都是折纸杀手的标志。然后与负责调查的警官 Blake 中尉进行交谈，他似乎不愿意与 Jayden 说话，不过还是提供了关于本案的一些信息，以及他过去曾经收集过的相关证据。

围绕“折纸杀手”的情节交错

▶失去一个儿子之后 Ethan 满脸胡茬，而这时的画面色调也以灰暗为主。

■纸鹤是本作的关键物品，似乎与凶手息息相关。

普通的纸鹤到底隐藏着怎样的秘密？

接下来的片段又回过头来控制 Ethan。这时来到公园里，Shaun 满脸不乐意的样子，Ethan 试图陪他一起玩旋转木马、荡秋千让他高兴起来。Shaun 想去坐一个音乐旋转木马，当他坐上去时，Ethan 却昏了过去。当 Ethan 醒来时，他独自一人在路中央。Ethan 爬了起来，开始寻找 Shaun。在疯狂的奔跑寻找了一段时间后，Ethan 意识到他的另一个儿子也失踪了。他绝望地跪倒在地，痛苦地悲鸣，在滂沱大雨中，他发现手中握着一个纸鹤……

这时镜头又转到 Jayden。他在警察局里等待与 Perry 队长的约见。Jayden 已经被派去调查折纸杀手案，他说来自媒体的压力让他不得不让 FBI 介入。Perry 的秘书 Charlene 将 Jayden 带到了办公室。这时可以发现 ARI 的更多功能。你甚至可以把办公室变成火星或者海底世界，这让 Jayden 可以更好地分析案情资料，并且使用虚拟地图找到证据的出处。

Jayden 的毒瘾突然发作，他的头开始不受控制地突然摇晃起来。你可以让他喝一种叫做 Trip 的药，或者强行忍住，喝口水尝试将神经平静下来。这个时候的按键操作也是模糊晃动的，向饮水机走去的途中，视线变得越来越模糊，表示 Jayden 的情况正在恶化。Ethan 也出现在警察局，报告他的儿子失踪。接下来的镜头看到泪流满面的 Mars 太太，两个儿子都失踪的打击实在令人无法承受，她痛苦地责骂 Ethan。

▶特殊的镜头角度和氛围营造增添了游戏的感染力。

你的每一个选择都可能导致剧情的彻底变化

第四名主角再次亮相

最后一个片段是本作的第四个角色：Madison Paige，这就是游戏最早公布时出现的那个调查折纸杀手案的女记者。Madison 夜里失眠，当她在公寓里醒来时，先去浴室洗了个淋浴，想要调整好状态接着睡。从浴室里出来时，她显然感觉到有异样。一个暗影在屏幕中飞奔，Madison 开始还以为自己的幻觉。重新躺到床上，一个蒙面的攻击者开始袭击 Madison，接着是又一段激烈的打斗。打退了袭击者之后，又一个袭击者出现……

《暴雨》的评测试玩版就到这里结束。从实际体验来看，本作充满了戏剧性与情感感染力。虽然多数动作都是通过 QTE 进行，看来动作性不足，但是你永远也不会觉得无法对人物动作进行完全的掌控。因为你所做的动作与抉择都会产生巨大的影响，故事会朝着完全不同的方向发展。本作的画面也非常惊人，面部表情了达到了令人无可挑剔的逼真度，与 2005 年 PS3 刚公布时的技术演示片达到了相同的水准。本作有很多独特的设计创意，而剧情的深度与演出效果是一流的，很容易让人将其与《7 宗罪》等经典电影做对比。

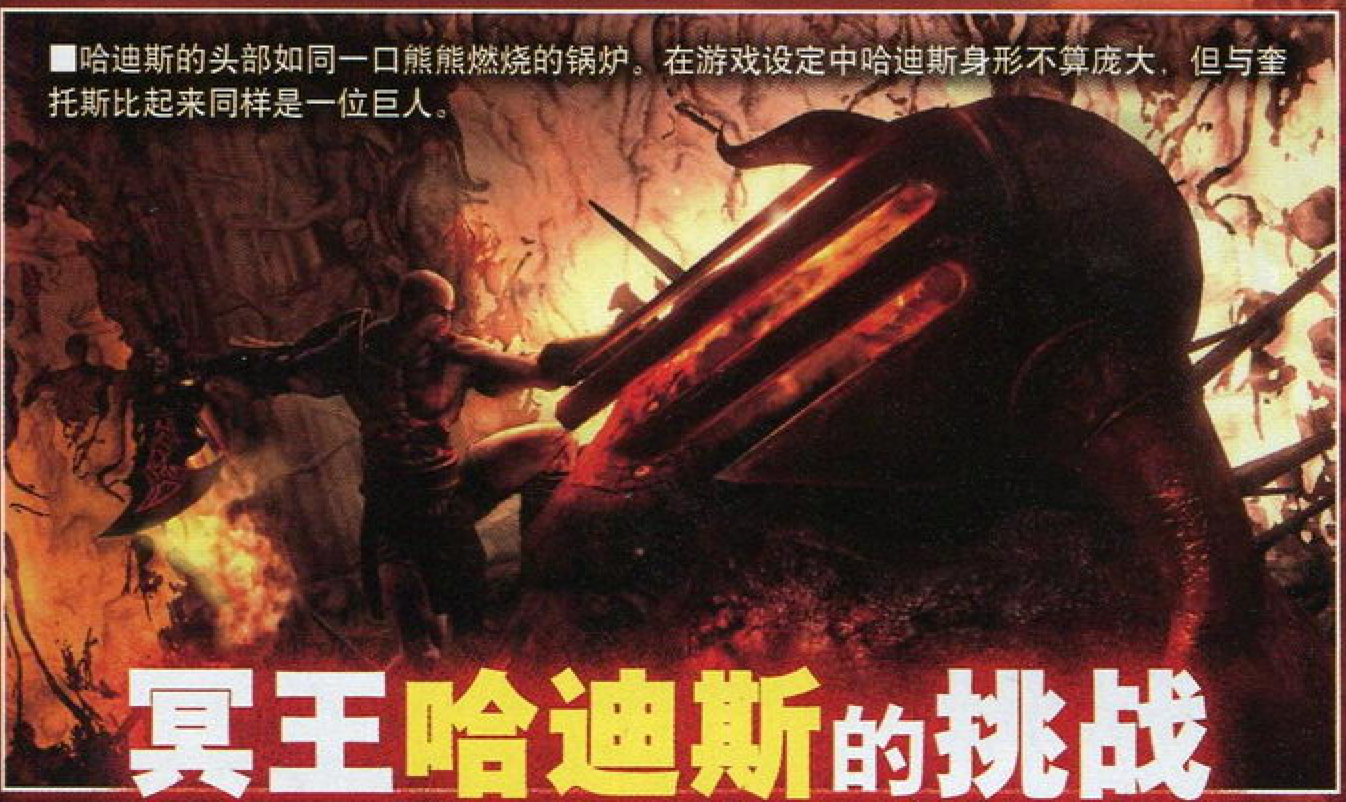
3月16日战神下凡

每当看到《战神》，看到斯巴达之魂奎托斯，我们的耳边就会不由地响起游戏恢弘的主题音乐……还有不到 2 个月，万众期待的超级大作《战神III》将降临人间，为游戏发售的造势宣传也在逐步展开中。就目前情报来看，《战神III》要再现的战斗将远远超越我们的想像力。

GOD OF WAR III

战神III	SCEA/Santa Monica	动作
PS3 God of WarIII		美版
预定2010年3月16日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 ACE 飞行员 美编 木仙



■哈迪斯的头部如同一口熊熊燃烧的锅炉。在游戏设定中哈迪斯身形不算庞大，但与奎托斯比起来同样是一位巨人。

冥王哈迪斯的挑战

1 代中，奎托斯曾经在哈迪斯的阴曹地府走过一遭。2 代中我们仅仅只在 CG 动画中见到了创世大战（THE GREAT WAR）中用勾魂锁链干掉克洛诺斯的哈迪斯。在《战神III》中，奎托斯终于要与浑身带刺的哈迪斯交手了。像冥王哈迪斯这样重要的角色登场，绝对戏份充足，这场 BOSS 战会让玩家尝尽游戏的辛辣演出。目前已知，奎托斯与哈迪斯之战将在一个灯光昏暗的房间中进行，房间墙壁四周布满了尸体。哈迪斯的勾魂锁链依然是他最重要的武器，而最后奎托斯将以开膛破肚的方式结果了他。本来《战神III》预定在 SpikeTV VGA 2009 游戏颁奖典礼上向公布一段哈迪斯之战的影像，最后由于宣传档期关系而被取消。《战神III》大规模的宣传攻势将在 2 月全面展开。

特别提醒

《战神III》美版 3 月 16 日；
日版 3 月 25 日
《战神III》【中英文合版】预定 3 月 16 日，并将推出普通版与限定版。

◀战斗中务必当心哈迪斯的勾魂锁链，被它抓住后要连按L1+R1尽快摆脱。

■海神波塞冬早期设定图，实际游戏造型更具霸气与张力。

GOD OF WAR III

海神波塞冬的突袭

这是我们第一次看到《战神III》中海神波塞冬的造型，他也是奎托斯必须干掉的大敌。尽管目前官方仅仅公布了几张小图，但这足以震撼我们每一个人。巨大的波塞冬骑着一匹怪兽向着奎托斯扑来，这气吞山河的气势将带给我们怎样的视觉冲击，怎样的战斗？纵然你有天马行空的想像力，估计这时大脑也会停顿下来。据悉这场空前浩大的 BOSS 战将发生在大地之母盖亚的躯体上，到时候玩家们就等着掉下巴吧。

■巨大的波塞冬如高山一般挡在了奎托斯面前。

▶手持战戟的波塞冬点燃了一场神与神的战斗。

■奎托斯手握的长长的锁链好像勾住了怪兽的下颚。

©Sony Computer Entertainment America Inc

首次披露
第一大构想——游戏中的泰坦要素

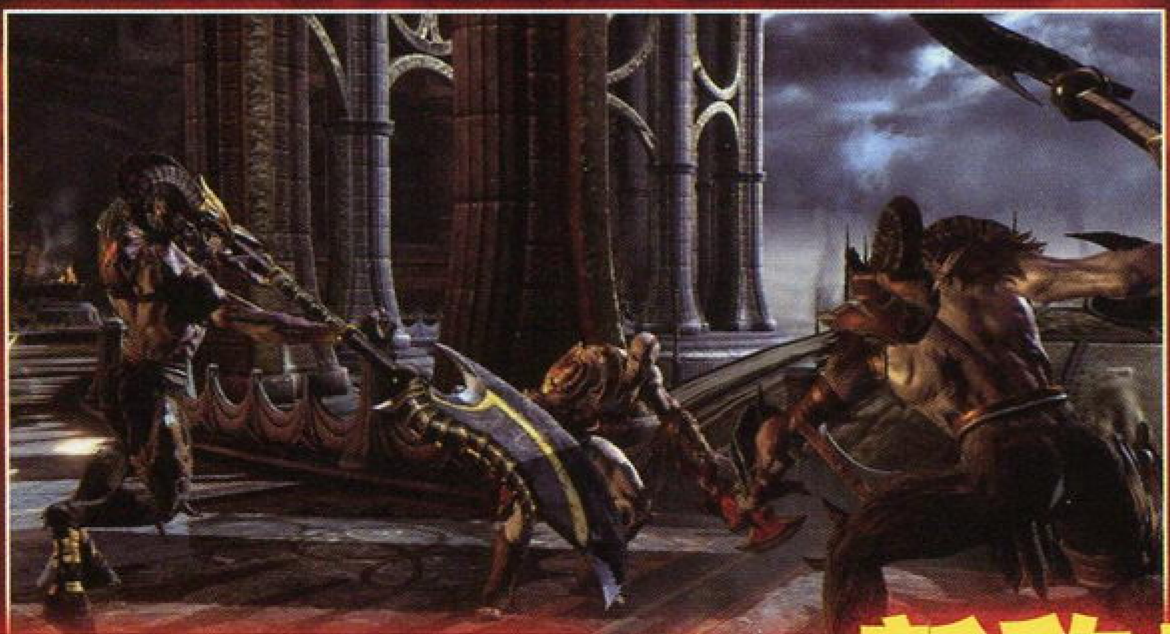
“我以后还怎么跟人争！PS3 的标准又被拔高了！”当《战神》初代制作人 David Jaffe 看完《战神III》最新演示后说下以上这番话。制作人 Stig Asmussen 早在去年 E3 就表示过：“你们现在看到的 Demo 那只不过是冰山的一角而已。我们引以为傲的‘泰坦要素’绝对能震撼每一个人。”所以在《战神III》发售前 2 个月，我们迎来了这一组看上去震撼，但又难以用言语去详尽描绘的图片。对，这就是制作人提到的“泰坦要素”，也就是展现蚂蚁般的奎托斯与大地般泰坦一族之间互动的游戏方式。这时游戏的舞台完全变成了泰坦，而一切战斗将发生在泰坦的身上。游戏场景会随着泰坦的移动而瞬间发生变化，地动山摇也罢，天崩地裂也好，敢来这样进行设计已经是惊为天人。前不久，《战神》Santa Monica 邀请了多家海外游戏媒体到堂，并向他们演示了一段奎托斯在大地之母盖亚身上的战斗。到场所有记者都被这段演示惊呆了。如果说《战神III》的 E3 Demo 只能算是《战神》高清版的话，那么当你看到这段演绎之后将彻底改变原来的想法。可惜，Santa Monica 现在还不打算公布更多“泰坦要素”，也不允许发布任何相关视频，所以……等吧。

■盖亚抬起手臂，大地完全翻转。无论是怪兽还是奎托斯都只能被吊在半空中……双方的战斗依然继续着。

▲盖亚正奋力朝着奥林匹斯山顶爬去，如蝼蚁般的奎托斯在盖亚的肩部稍作停留。

▲与奎托斯互动的泰坦不仅仅只有盖亚一人，游戏画面中也不会仅仅只同时出现一个泰坦。

◀这时一只形如波塞冬坐骑的巨大怪兽气势汹汹的冲到了盖亚肩膀上，并且浑身包裹着一层水罩。


▶每一代《战神》中都有挥舞着「金箍棒」，喜爱前后翻腾作战的山羊怪。这次它又被邀请到了游戏中。

◀▼浑身铁色的巨人看起来无比强壮，不过最终还是被奎托斯夺走了武器，丢掉了性命。

▲《战神》1 代在爱琴海港湾关卡出现的手持巨锤，身披铠甲的怪物，经过重新制作，也来到了《战神III》中，看上去异常亲切。

海量新敌兵登场

在游戏中，玩家将遇到更多希腊传说中的怪兽。博大精深的希腊神话赋予了游戏无穷的素材，如动作敏捷的半兽妖精萨堤罗斯（Satyrs），统帅尸骸军团的半人马肯陶洛斯（Centaur），由神赋予生命的无机巨像塔罗斯（Talos）等等。“《战神》系列”在敌兵设计方面一向比较优秀，许多敌兵的造型经过制作小组反复推敲，多次修改最终才会确定出现在游戏中。我们惊喜的发现《战神III》不但增加了令人过目不忘的新敌人，一些经典老敌人也会被重制并登场，现在我们就一起来看看几个新公布的敌人。

文 炎骑士 美编 anubis

导演剪辑版 生化危机5

生化危机5 导演剪辑版	Capcom	动作射击
多机种	Biohazard 5：Alternative Edition	日版
	预定2010年2月18日 1～2人	4980日元
	对应PS3专用体感控制器：对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：17岁以上

游戏光环 Gamehalo 影•像•收•录

“绝命逃亡”是《导演剪辑版》中的第二个章节。不过相比讲述斯宾塞古堡之行的前一个章节来说，这个章节的内容在新鲜感上似乎要打上一些折扣。当然，老卡为了“照顾”大家的情绪，似乎有意要让新章节中的敌人更加“热情”。而这份热情，十有八九会让许多新玩家喘不过气来……

吉尔的绝望逃亡

吉尔与约什相遇的地点是地下宫殿，即第五章结尾处与威斯克战斗的地方。从时间上来推断，此时已经接近原作的尾声，所以吉尔与约什的行动时间并不会很长。不过从目前官方公布的图片上可以看出，二人行动的路线应该是原作中已经出现过的场景，包括炼油厂、码头、矿山以及最初的市镇，可见新章节中的游戏节奏会有所提升。本次公布的图片中无不存在大量的敌人，结合本章节的标题“绝望逃亡”，不难想像实际游戏中的战斗场面将会非常火爆。

▲约什的体技格斗招式大概也是不少玩家非常关心的话题。从这张图上看到约什正在侧身压向倒地的敌人，看起来这一招的威力不会小。不过问题又来了，从这一招的动作判断，持续的时间应该不会短。如果真的不幸言中，那么约什在佣兵模式里的实用度必然要大打折扣。

▲电锯男与黑胖子一同登场，这在原作中是只有佣兵模式才有可能出现的情景。另外，熟悉原作的玩家应该知道，黑胖子的全部攻击方式就是自己的一对拳头。而在这张图中，我们看到这种敌人居然抄起了铁锹。

不同版本介绍

系列的美版跟日版一向在标题上有所区分，而在这一次，就连游戏的副标题也不一样。游戏的日版叫作《生化危机 5 导演剪辑版》（《Biohazard 5:Alternative Edition》），美版则叫作《生化危机 5 黄金版》（《Resident Evil 5:Gold Edition》）。不过，两个版本的游戏在内容方面完全相同。只不过，这一次美版的发售日期要拖到 3 月中旬。须要特别说明的是，同原作一样，新游戏同样存在香港行货版，并且会与日版同时在 2 月 18 日（春节大年初五）正式发售。港版游戏的特点是：官方建议售价只要 268 港币，具有美日两个版本的双封面及附带两种语言的说明书。如此看来，港版游戏可谓相当超值，错过了原作的玩家这次可不要再犹豫了。

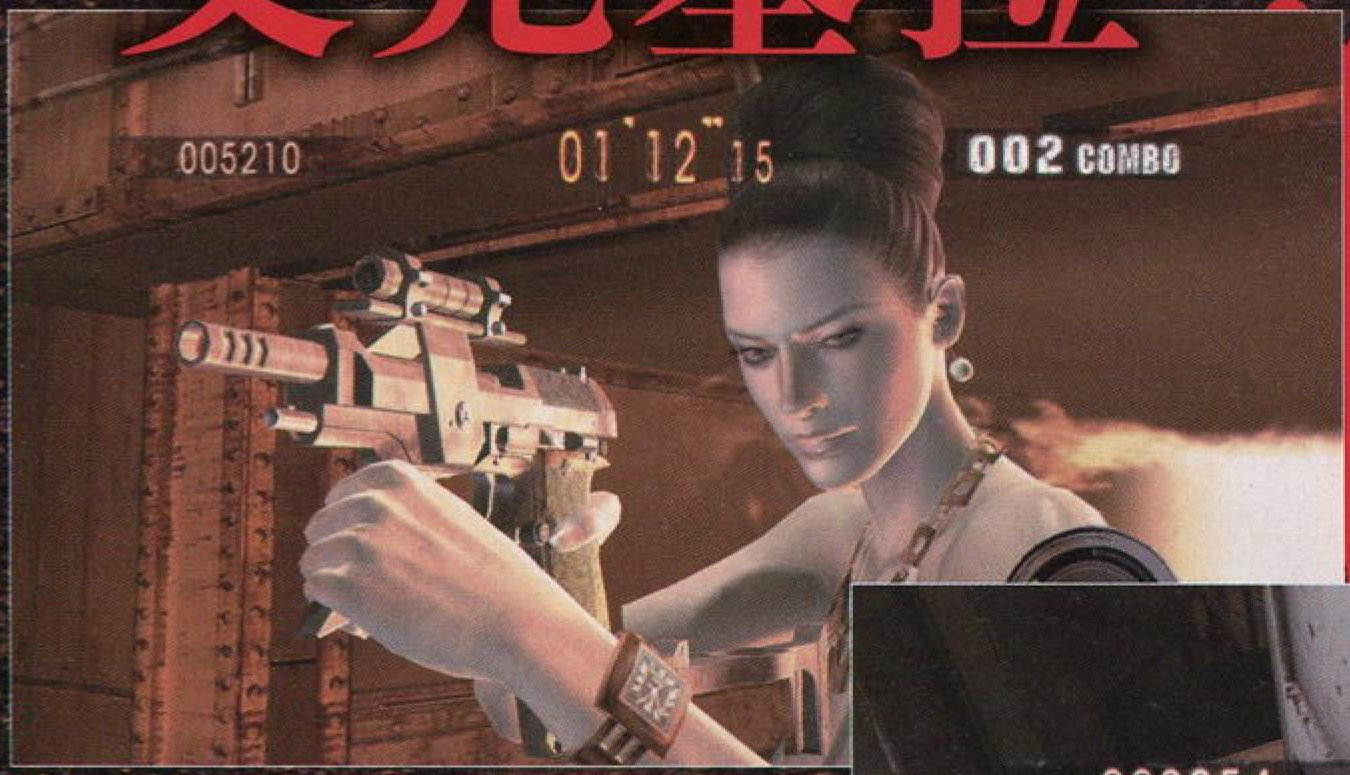
©2009 Capcom All rights reserved.

重返矿山

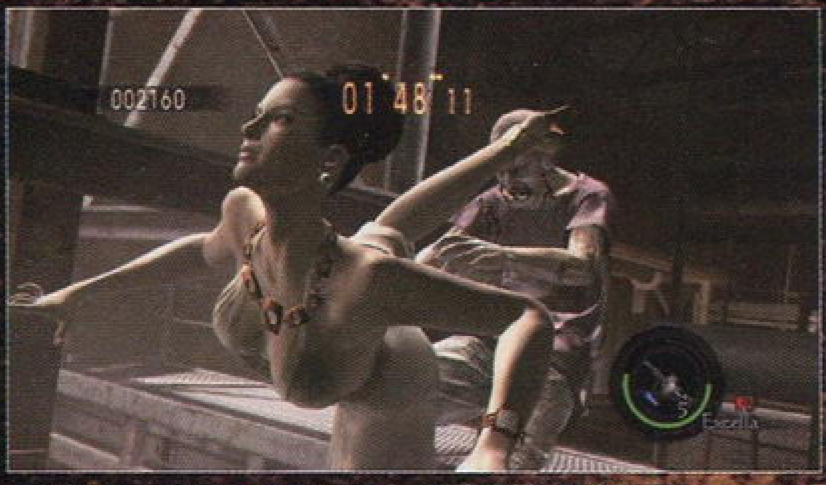
矿山是游戏正篇中初期部分的场景，这里的地形特点是高低落差大、障碍物数量多。结合之前的游戏内容，我们还可以推断，这里很可能还会出现大量投掷炸药的敌人。另外，虽然这是一个比较熟悉的老场景，但在经过克里斯与谢娃之前的一番“肆意破坏”后，这里的布局很可能会发生较大的变化。场景中存在不少的矿车轨道及闸门开关，看来除了要面对蜂拥而至的敌人，此处场景的战斗中还将包括协力解谜的元素。

▲▼▶ 不论俩人跑到哪里，大批敌人都会尾随而至。Capcom似乎是想用这种让玩家透不过气来的紧张和压迫感来诠释“绝望逃亡”的真正含义。

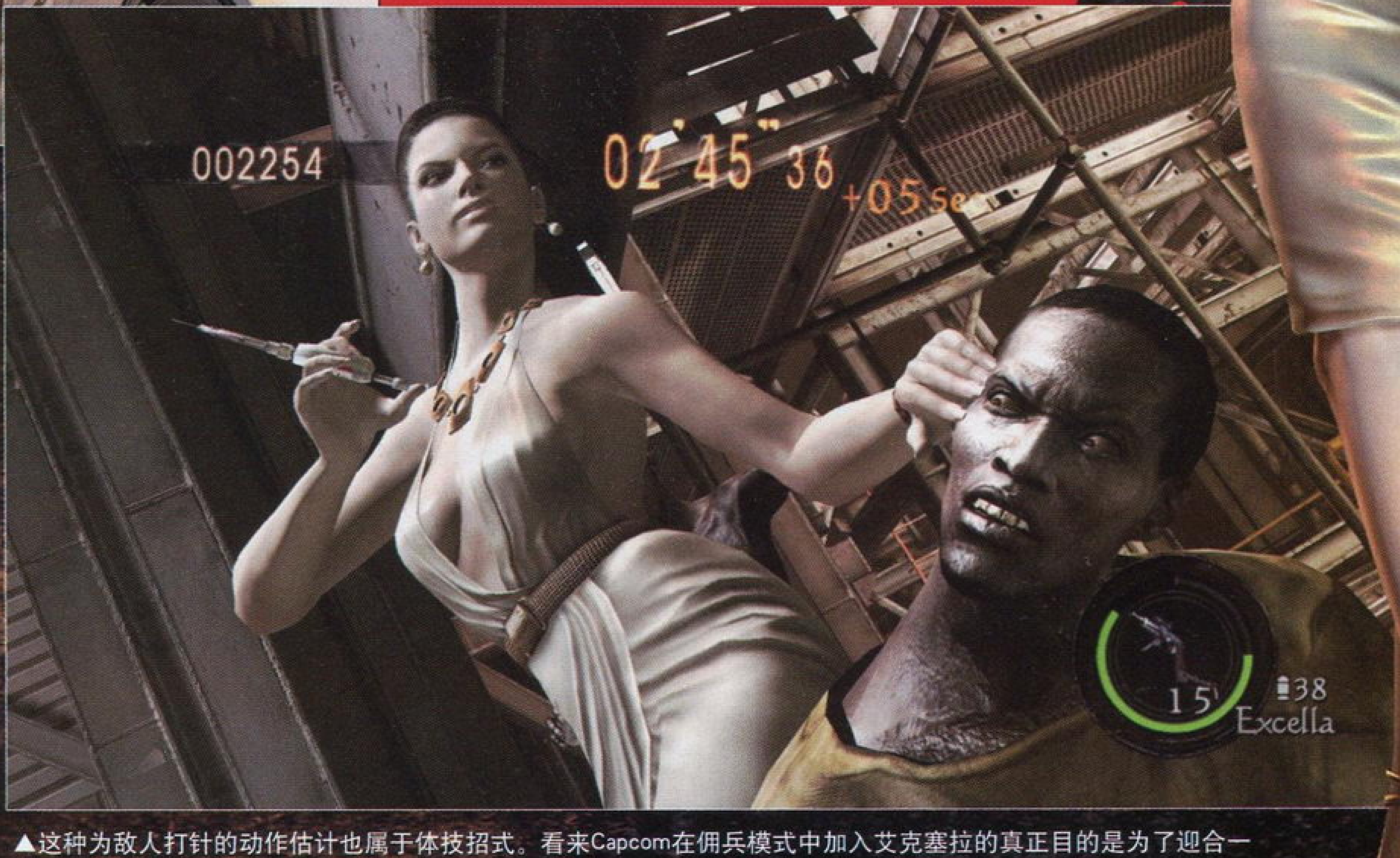
艾克塞拉参战决定！



在原作中，作为三胞公司（Tricell）骨干成员的艾克塞拉看起来是一个只会耍阴谋搞高智商犯罪的柔弱女子。除了在游戏的最后被威斯克抛弃并成为了“衔尾蛇”病毒的又一个牺牲品之外，她在游戏中的戏份并不算多。而在这一次的后续内容中，玩家则有机会操纵艾克塞拉进行战斗。但是从目前公布的图片上来看，这位衣着暴露的女阴谋家只能在佣兵模式一显身手。



▲艾克塞拉的体技格斗招式看起来似乎相当雷人。



▲这种为敌人打针的动作估计也属于体技招式。看来Capcom在佣兵模式中加入艾克塞拉的真正目的是为了迎合一部分玩家的恶趣味。

◀ 轻轻一甩胳膊就能把人打翻在地，原来艾克塞拉的内功如此深厚（笑）！

此前相关报道 第一报 第240期

突击！以高达的名义重生！

文 炎骑士 美编 木仙

高达 突击幸存者	NBGI	动作
PSP	Gundam Assault Survive	日版
	预定2010年3月18日 1～4人	5980日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

NBGI 的“《高达战斗》系列”是玩家非常熟悉的游戏品牌。只不过，伴随着《超时空要塞 F》的热播，这个系列一度偏离了原有的主题。好在厂商在接连推出了两部《超时空要塞》题材作品后，又及时回归了高达的主题。在苦苦等待了一年多之后，系列的正统最新作终于公开发表。3 月 18 日，我们期待着这个节日的到来！

小队系统

高达题材动作游戏中加入小队系统并不是首次。本作中加入这一元素，算是顺应潮流的一种表现吧(笑)。除了玩家操纵的角色和机体之外，小队之中还会有两个由 AI 控制的僚机单元。这样一个三机小队在作战中可以作到攻防配合，起到三位一体的效果。另外，在游戏中，如果任意僚机被击破，那么只要接近该僚机，就可以发动“救助”指令使其重新加入到作战序列之中。由于本作支持无线联机，因此玩家还可以进行 3 名玩家组队的协力战以及 2 名玩家分别组建小队的对抗战。

忠实再现原作的三机小队
《机动战士高达》
——高达小队
ガンダム
ガンキャノン
ガンタンク
——黑色三连星
ドム×3
《机动战士Z高达》
——里克・迪亚斯队
リック・ディアス×3
——汗布拉比队
ハンブラビ×3
《机动战士高达ZZ》
——3D队
ジャムル・フィン×3
《机动战士高达 第08MS小队》
——第08小队
ガンダムEZ8
陆战型ガンダム×2
《机动战士高达SEED》
——联合军三小强
レイダーガンダム
カラミティガンダム
フォビドゥンガンダム
《机动战士高达00》
——特里尼蒂队
ガンダムスローネアイン
ガンダムスローネヴァイ
ガンダムスローネドライ

四部新老高达作品首次参战！

就像大家期待的那样，这一次的新游戏中加入了《高达 F91》和《V 高达》。另外，作为非宇宙世纪系列的《高达 SEED》和《高达 00》也正式宣布参战。非宇宙世纪系列的作品加入本系列游戏，这样的做法在玩家看来并不算意外，但按照其他同类题材游戏的惯例来看，本作在收录作品的选材上比较特殊。因为被划分为“平成高达作品”的《机动武斗传G高达》、《新机动战记高达 W》、《机动新世纪高达 X》以及《倒 A 高达》均没能在本作中登场。但是，这里有一个有趣的现象：本作中所有参战的作品，其原著的名字前都冠有“机动战士”字样(《高达前哨战》算是个特例，但因本属宇宙世纪系作品，所以不宜过分深究)。不晓得这是否算是游戏制作人跟广大玩家开的一个小玩笑。

▲▶一次性加入了四部系列作品，这样的做法明显是意在讨好新老两代玩家。一次性加入了四部系列作品，这样的做法明显是意在讨好新老两代玩家。

©创通・サンライズ・毎日放送

复数战斗地图

习惯了一次出击只在一个战场上行动的玩家可要注意了，在本作中，同时存在多张地图的复合型任务将会出现。随着复合型地图出现的，则是战场上的胜利条件变更。变化更丰富的战场充满了不确定因素，这也直接成为了对玩家操作技巧的一种考验。在单人游戏中，玩家将要率领自己的小队根据任务的推进在不同的战场上完成多个任务。而在协力作战中，则可能会变成多名玩家分别在不同的地图上同时多线作战。另外，对于同样的任务，单人游戏和协力作战时也将存在很大的变化。存在此种设计的关卡一方面提高了游戏的耐玩度，一方面也更加具有挑战性。

模式先期介绍

模式 1：基于宇宙世纪时代大背景下的原创模式

这个模式属于游戏中的基本模式，玩家所操纵的角色会在宇宙世纪的大背景下不断战斗和成长。系列原作中的经典场面会一个不漏地在游戏中重现。当然，其中的战斗也对玩家有较高的技巧性要求。

模式 2：以《SEED》及《00》的角色视点重新体验故事内容

这个模式的玩法同前一个模式不会有太大的变化，但其中的所有任务内容都将围绕着《SEED》及《00》的剧本展开。这个模式的任务关卡不仅仅是战斗，而更像是原作故事内容的一种互动推进。

关于原创角色

在系列以往的游戏中，玩家控制的原创角色通常都是清一色的大众脸。而在新的游戏中，这种情况将会有所改善。从这两张图中可以看出，游戏中的原创角色终于“拥有”了自己的个性面孔。显然，这更加有益于增加玩家的代入感。并且，我们也不排除游戏中将针对原创角色单独设立完全原创的故事剧本……

▶虽然原创角色“长”得没有什么特点，但比起以往的大众脸来说已经算是前进了一大步。

要想打动玩家的心，光靠忠实再现原著是远远不够的。光荣似乎也认识到了这一点，在新的游戏中开始尝试加入大量的新元素。本次的报道中就将为大家公布有关游戏关卡分布的第一手消息。另外，由于原作中存在多种多样的武术流派和千奇百怪的招式，能否将这些各具特色的招式表现得非常到位，以及各种招式之间的切换和变化，也是非常值得期待和关注的。尽管目前关于这一方面的消息仍然不多，但从官方公开影像中可以发现一些独特的新增元素，这里面必然会有不少的名堂。

文 炎骑士 美编 忽悠悠

北斗無双

北斗无双		Koei Tecmo	动作
多机种	北斗无双		日版
	预定2010年3月25日	1～2人	7800日元
	对应机种为PS3及X360		

新游戏要素

攀登悬崖

以往的"无双"作品都是单纯以地面为舞台而展开的，而这一次，游戏中加入了"攀登"的要素。显然，新游戏的战斗场景将会因此而分为多个阶梯层次。图中的健四郎正在徒手攀登陡峭的悬崖，看来在悬崖顶端将会有一场恶战在等待着他。

▲除了攀登悬崖之外，玩家在游戏中还会遇到诸如滚石这样的障碍和机关。

破坏墙壁

以往的游戏中就已经存在破坏城门的要素，但在新游戏中，玩家还可以通过破坏普通建筑物的墙壁来打开通往隐藏场景的通道，说不定还可以获得稀有的道具。

北斗计量槽

不用说，这个计量槽肯定是本作中首创的。不过目前还无法确认这个计量槽的具体用途，或许会与角色的招式有某种联系。另外，熟悉原作的朋友还可以看到在这个计量槽中还存在一个游离于北斗七星之外的伴星，也就是原作中提到的"死兆星"。结合这张游戏图，似乎可以判断健四郎将会对敌人使出致命的杀招。

©武论尊・原哲夫/NSP 1983/KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

新公布角色

阿玲：因为亲眼目睹父母被暴徒残忍杀害而导致精神失常、无法开口说话的可怜孤儿。后被健四郎所救，并治好了精神上的创伤。自身的命运也随之发生了巨大的变化。

基多：头上带有“Z-666”字样刺青的暴徒头目，干尽了残骸乡民的罪恶勾当。在原著中是死在健四郎手中的第一个恶棍。

哈特：隶属阿申建立的暴力集团中的干部成员，代号“红心K”。是个身材肥硕拥有怪力的家伙。在原著中妄图依靠自己身上的肥肉破解北斗神拳，结果可耻的失败了。

牙大王：野蛮暴力集团“牙一族”的首领，与手下的暴徒们以父子相称。为人阴险狡诈，且习得华山流拳法之中的“华山钢铠呼法”。

巴特：意志坚强、性格开朗的少年。说话喜欢油腔滑调，但为人十分正直。与健四郎相遇后对这位英雄敬佩有加，遂结伴而行。

先期关卡介绍

健四郎篇

身为原作的主人公，健四郎的篇章基本上就是再现原作故事的主线内容。而本次报道中介绍的三个暴徒，自然也就成了游戏中将要与健四郎交手的头目级角色。而在打倒这几个小角色之后，健四郎也将迎来他人生之中的第一个强敌——南斗孤鹫拳的继承人阿申。

玛米娅篇

玛米娅的篇章虽然不是反映原作故事的主体内容，但却是对主线内容的补充。相比纯粹靠拳法取胜的健四郎，玛米娅有着力量上的先天缺陷。她的能力主要体现在可以远距离攻击的十字弓上，可以作为面杀伤武器在远处进行牵制。当然，在接近敌人后，玛米娅还有比较特殊的摔投技巧。

■在原作中，健四郎是以“北斗柔破斩”哈特的。

■玛米娅的十字弓还带有火焰燃烧效果。

阿力篇

作为南斗水鸟拳的继承人，阿力的战斗方式同健四郎比较相似，即通过狠辣的拳法招式来杀伤敌人。另外，他的篇章也与玛米娅篇一样是作为故事主线补充内容而存在的。相比健四郎的北斗神拳，阿力的南斗水鸟拳较为侧重速度。从图中可以看出，阿力的很多招式可能还要借助于跳跃技巧。

此前相关报道 第一报 第238期 第二报 第243期

盖伊 | Guy

年龄：24 岁	波动器：爆雷的波动器
武器：锤	攻击类型：力量型

盖伊是帕塞莱德共和国军的前军人，他的人生信条就是不断与强者进行战斗，实力与塞蕾娜不相上下。当初从军队退役据说是因为不满上司对部下见死不救而出手伤人，后来盖伊离开军队后就一直生活在恋人杰西卡的家中。

波动技能

▲盖伊发动波动技时可以利用手中的大锤将迷宫中的各种障碍物一扫而尽，普通的敌人更是不在话下。

声优：三宅健太

▶盖伊在蓄力后能够发动雷属性的攻击，这对擅长近身作战的他来说是一项很难得的能力。

蓄力攻击

海迪卡 | Hydekar

年龄：26 岁	波动器：无敌的波动器
武器：剑	攻击类型：全能型

海迪卡隶属于邦德王国军的一员，自称是“拥有 100 种必杀技的男人”。他的波动器是一把可以从有形化为无形且变成各种形态的剑，海迪卡可以在瞬间复制出和对手一样的武器。此外，长相英俊的海迪卡虽然很受女性欢迎但最后总是会被甩掉，这令他很伤神。

文 九兵卫 美编 木仙

四狂神战记	Square Enix	动作角色扮演
NDS エストポリス		日版
预定2010年2月25日发售	1人	5800日元
无对应周边		

作为一款具有 15 年历史的经典名作，《四狂神战记》并非只是普通的移植，我们可以将 NDS 版看做是原作的重生。制作人在保留作品原有精髓的基础上，大胆对游戏的方式进行了调整，强调解谜的动作角色扮演类型相信也会吸引很多新玩家。下面就让我们来看看游戏新公布的角色以及战斗系统的情报吧！

Check！波动技能

波动技能为每个角色固有的特殊技，通常用于迷宫冒险时的解谜，部分具有攻击效果的波动技能也可以用在战斗中。和蓄力攻击一样，波动攻击也会消耗一定的 IP 值，IP 值会在移动的过程中逐渐回复。

▶马克西姆发动波动技“交叉冲刺”时可以在空中高速冲刺，如果在跳跃的同时发动该技能则能延长跳跃的距离。

声优：浪川大辅

波动技能

▲用拳头敲击地面进而引发巨大的冲击波，周围一定范围内的敌人均会受到伤害。

▼海迪卡的波动器可以复制他人的武器，即是说他可以通过这个方法使用他人的蓄力攻击。画面中的他正在使用塞蕾娜特有的蓄力攻击。

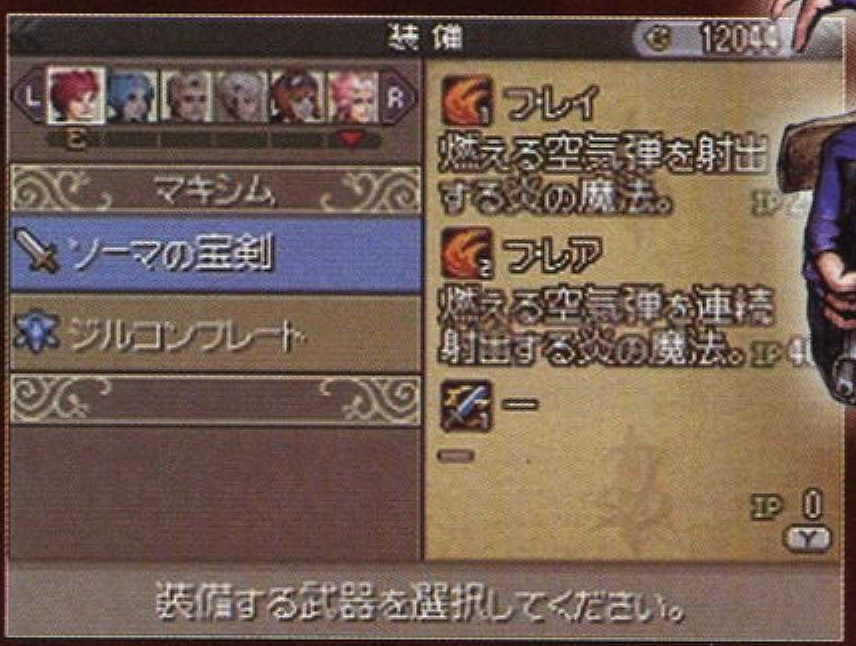
蓄力攻击

此前相关报道 第一报 第241期

©2010 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

Check！蓄力攻击系统

本作是一款动作角色扮演游戏，游戏中战斗的核心便是蓄力攻击系统。蓄力攻击是附加在武器上的技能，而蓄力的攻击方式又被分为角色固有的物理攻击，以及通过波纹之力发动的魔法攻击两种。发动蓄力攻击会消耗名为“IP”值的点数。



▶蓄力攻击可被分为三段，每一段的威力都不同。要想发动华丽的波纹魔法，也因此需要提前蓄力准备。

声优：千叶进步

声优：丰崎爱生

缇娅 | Tia

年龄：17岁	波动器：钢铁的波动器
武器：行李箱	攻击类型：技巧型

缇娅在艾尔西德的街道中经营着一家道具屋。因为和主角马克西姆是从小青梅竹马的玩伴，所以她对马克西姆也一直怀有好感。当主角提出要踏上路途时，缇娅也蛮不讲理地跟了出来。她随身携带的行李箱里藏着波动器，战斗时可以作为武器使用。

阿迪 | Artea

年龄：不明	波动器：光翼的波动器
武器：枪	攻击类型：技巧型

阿迪是一位精灵，他喜欢宁静且祥和的生活。虽然已经有很多年没有和人类有过往来，但遇到马克西姆后，他也逐渐向他人敞开自己的心扉。性格冷静沉着的阿迪经历的岁月很长，他也因此得以熟知很多渊博的历史与传说。

▲阿迪的波动技能可以同时产生数个能量体对目标发起攻击，不仅能攻击敌人，一些需要同时击打的开关也必须依靠该技能才可打开。

▼阿迪在蓄力后可以发出一道巨大的光柱，范围广且杀伤力巨大，是瞬间释放波动之力的一种攻击方式。

▲缇娅的行李箱中可以伸出铁钩将远处的物体或者敌人拉到自己身边，这是一项非常有趣的技能。

▼发动蓄力攻击时，她的行李箱中会连续发射出拳头一样的水柱。

声优：泽城美雪

爱丽丝 | Alice

爱丽丝是一名在鲁斯教团从事神职的巫女，为寻找能够与邪神对抗的波动勇者，她毅然踏上了旅途，这对爱丽丝来说是必须去完成的修行。和马克西姆等人相遇后，不谙世事的她也闹出了很多小笑话。

▲爱丽丝会使用治愈的魔法，每当看到有人受伤，她便会主动上前帮助。

Check！魔石盘系统

决定本作中主角能力成长的是一个名为魔石盘的系统。利用在迷宫中发现或者消灭敌人掉落的各种魔石，玩家可以在类似棋盘一样的魔石盘中开启各种能力与技能。由于技能和能力在魔石盘中是分散的，所以如何选择成长方向以尽快习得强力技能是很重要的。

◀玩家要以最简路线习得魔石盘中威力最高也最实用的技能。

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

栏目主持 晴天&星夜

为了拓展用户群，现在很多厂商都开始纷纷将"家用机版"的游戏向PSP上移植，当然这其中也不乏一些更适合在便携性做文章的作品。本次介绍的《审判之眼》在转移到PSP平台后，舍弃了曾经大肆宣传的"摄像头扫描功能"，将游戏的本质还原到了最纯正的卡片收集与对战上，喜欢桌游的玩家不妨多多关注。

自从《生化危机4》、《战争机器》等游戏发售后，动作射击游戏越来越受欢迎。在绝大多数动作射击游戏中，掩体已经是不可或缺的因素。强调掩体应用是动作射击游戏的特点之一，这也比较符合现实且提高了战略性。

PSP 3月4日即将发售的《.hack//Link》中，当完成游戏的主线剧情后，如果玩家与特定的角色好感度达到"MAX"，且将他们都编入参加战斗的队伍就会触发原创情节，使不同作品中的人物产生交集。这点对于体验过之前游戏的老玩家来说很有吸引力，甚至还有可能开启游戏的某些隐藏要素。

多机种 预定与今年夏季推出的《战国BASARA3》于近期再次公开了三名可操作的新角色，分别为首次加入的黑田官兵卫、鹤姬以及历代都有出场的岛津义弘。黑天官兵卫所使用的武器为带有锁链的铁球，大部分攻击都有范围震慑效果，属于典型的力量型角色，惟一的缺点就是移动和出招速度会受较大的限制；鹤姬所使用的武器为弓，拥有灵活的机动性和大范围的箭雨攻击，在对付强敌时可以起到很好的牵制作用。

NDS 以"玩家的想象力"为出发点的《RPG工具箱DS》，在编辑人物信息时可以使用NDSi的摄像头功能，将玩家拍摄的图像直接导入游戏成为素材，使游戏时的代入感大大增加。游戏发售后，官方还允许玩家通过Wi-Fi网络参与"选拔比赛"，所有玩家都可以下载他人制作的游戏试玩，并给予评价来决出比赛的名次。

紧急速报

龙珠DS2 突击！黑绸军

[文：晴天]

本作从标题中就能看出，是以描写孙悟空幼年时代与"黑绸巾"的战斗为故事主线，而在战斗系统方面，基本上延续了NDS前作简单而爽快的风格，最让人兴奋的莫过于玩家可操纵的角色将不再局限于孙悟空，像小林、布尔玛、乐平，人造人8号等经典角色都会拥有各自专属的剧情关卡，战斗的趣味性因此得到了更大限度的发挥。

敌方势力基地探秘

NDS ■ドラゴンボールDS2 突击！レッドリボン军 ■日版
动作 ■NBGI ■预定2010年2月11日发售

生存模式概况

本作新增了允许两名玩家协同作战的全新模式，沿途消灭每层出现的怪物到达塔顶即算完成挑战。每个阶层所出现的敌人会根据玩家的队伍配置发生变化，活用场景中的回复药、陷阱等是快速消灭敌人的关键。

▼如果遇到一个人没办法对付的敌人，那就试试两名玩家合力进攻吧！

▲在濒死时可以召唤神龙给予帮助，可以轻松实现弱化敌人、强化自身等效果。

筋肉塔的强敌

由于是黑绸军的据点，所以这里的戒备非常森严。在共计6层的高台内，驻守着由白将军率领的精锐部队，小悟空能否顺利破坏这里呢？

◀筋肉塔的最高指挥官，对自己的格斗技能非常自信。喜欢耍设置陷阱，绑架人质等龌龊手段。

▶筋肉塔第三层的看门人，身形巨大，压倒性的蛮力对于悟空来说是不小的考验。

◀驻守筋肉塔第四层的忍者，被白将军评价为"头脑简单，四肢发达"。

▶筋肉塔最上层潜伏的怪兽，由于身体柔软，可以反弹所有的攻击，所以被白将军授予"无敌"的封号。

审判之眼 神谕的术士

PSP ■The Eye of Judgment 神托のウィザード ■日版
桌面棋牌 ■SCE ■预定2009年3月4日发售

[文：九兵卫]

PS3版《审判之眼》是2007年SCE推出的一款借助专用摄像头完成的互动式卡片游戏，而如今这款玩法新颖的作品也将在PSP平台上推出新作，下面就让我们来了解一下游戏信息吧！

以众神的卡片之力拯救世界！

Story

科学家西恩发明了一种具有思考能力的武器——机巧。由于"机巧"的暴走，世界也陷入了混乱。主角们为此踏上到处奔走的旅行，并最终抵达召唤师育成的最高设施"圣暗学院"，在那里他们受到了前任水之女王克莱娅的委托……

▲本作的世界观带有强烈的魔法色彩，召唤学院的舞台设定也让人很有代入感。

以两种卡片衍变多各种战术！

本作中卡片有召唤各种生灵的召唤卡以及强化召唤对象的特殊卡这两种。玩家要在300种以上的卡片中，根据战场的情况与变化有选择地进行使用。卡片有属性的区分，这一点在攻击与防守中要尤为注意。

◀召唤卡片的属性通过卡片的颜色就能简单地区分出来。

体验版中的稀有卡片

1月15日PSN上提供了本作试玩版的下载，除了可以提前体验游戏，玩家在试玩版中还能得到名为"黄金のライカンスラブ"的稀有卡片。它具有令邻近召唤对象变身的强力效果，获得该卡片后在正式版中同样可以继承并使用。

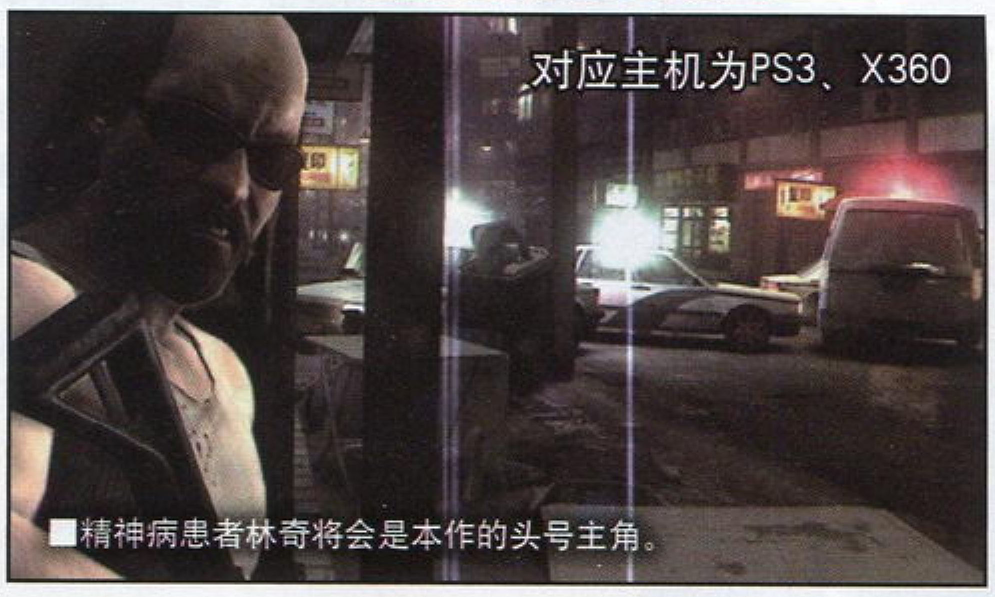
▶1月15日开始在PSN提供的体验版可以继承包括卡片、金钱（最多3000G）、勋章在内的数据到正式版中。

夺命双雄2 伏天

多机种 动作射击 ■Kane & Lynch 2：Dog Days ■美版 ■Eidos ■预定 2010 年第二季度发售

■制作人表示，本作将会收录上海的中央商务区、老城区和一些公园区。

■游戏中故意将画面处理成普通摄像机拍摄出来的效果。


对应主机为PS3、X360

■精神病患者林奇将会是本作的头号主角。

2007 年发售的《夺命双雄》虽然评价不高，不过销量非常理想，续作是必不可少的。《夺命双雄 2》将会采用全新的画面风格和新的背景，游戏将围绕林奇而不是凯恩。

游戏的故事发生在上海，在目前公布的片段中是从一家餐馆开始的，从第一幕画面就能感觉到强烈的真实感。制作人表示，“真实”就是本作的关键词，将会贯穿于游戏的各个方面。游戏中会经常把画面处理成手提式摄像机拍摄出来的效果，画面粗砾、解析度低，镜头经常晃动，就像很多网友上传的自拍网络视频一样。画面主要采用越肩视点，不过经过特殊处理看起来就像是由一个惊慌的路人拍摄下来的画面。

■本作原画设定中的上海。

上海惊魂 48 小时

在前作的最后凯恩与林奇分道扬镳，这次林奇接到了一票大生意，雇主叫“Mr Glazer”，他是欧洲某国际犯罪集团的首脑。林奇把凯恩叫来一起做这笔大生意，然而不知道发生了什么事，他们成为黑白两道的追杀对象。游戏讲述的是发生在两天两夜内的故事。为了真实展现上海的面貌，开发团队在上海进行了长期深入的考察。从演示 DEMO 中的餐馆出来后，就可以看到逼真的上海街头，从色彩斑斓的霓虹灯，到熙熙攘攘的菜市场，将场景营造得充满生机。

独特的镜头处理方式增添了本作的狂热感觉，当你被子弹射中时，鲜血会溅到镜头上，发生爆炸时镜头会猛烈晃动。有一幕画面中可以看到敌人的整个面部爆开，这时出现了马赛克效果遮掩过于血腥的画面，给人以强烈的真实与震撼感。本作支持在线和线下的双人合作，而在“脆弱联盟”多人模式中，可以与伙伴为敌。

[文：星夜]

特别行动 战线

多机种 动作射击 ■Spec Ops：The Line ■美版 ■2K Games ■发售日未定

“我们的目标是成为最刺激的射击游戏！”
——首席设计师 Cory Davis

对应主机为PS3、X360

■“沙漠上的奇迹之城”变成了废墟之城。

《特别行动 战线》的故事讲述三角洲特种部队的 Walker 上尉被派到迪拜的中心地带，那时迪拜不再富得流油，巨大的沙尘暴将这座奇迹之城变成了废墟。Walker 的任务是营救陆军上校 John Konrad，他在迪拜的拯救任务中被卷入了沙尘暴之中。当 Walker 找到 Konrad 时，才发现他已经陷入疯狂，声称迪拜是属于他的领地。

Walker 的队伍在沙漠中搜寻的时候，遭到一群战士的伏击，战斗爆发时，开始播放摇滚乐制造狂热气息，这与大多使用管弦乐的射击游戏有很大的不同。本作的场景可破坏程度很高，Walker 在战斗时，地面可能会被突然飞来的导弹炸掉，使其掉落到下面的酒店走廊里。本作的室内场景也制作得非常细腻，展现了改良版虚幻引擎 3 的实力。虽然酒店已经被毁，但是从一些灯光和反射效果还是能够感觉到它曾经的奢华。不过 Walker 没有赏景的闲工夫，敌人很快从上方发动袭击，有人投掷了一个 C4 炸弹下来，然后沿着绳子滑落下来展开激战。除了使用掩体外，Walker 指挥队友配合出击，可以下达侧翼包抄、后退、火力掩护等指令。

除了战术配合外，玩家还应该利用场景特点杀敌。例如在制作人的演示中，Walker 进入一个到处都是敌人的大房间，里面还有一些平民。在敌人的上方是一排大玻璃窗，窗户上方早已被沙漠覆盖。Walker 可以朝玻璃窗射击，沙子全部塌落将敌人掩埋，这是最简单有效的杀敌方法，不过平民可能也会因此遭殃。制作人表示，游戏中玩家经常会面临这样的抉择，有时候为了歼灭敌人只能牺牲一些平民。

■玩家可以利用场景特点杀敌。

■“虚幻引擎3”构筑了细腻逼真的场景。

本作从《现代启示录》等战争电影中汲取灵感，将会有一些充满争议性的场面。例如在演示中可以看到发疯的 Konrad 在虐待吊在绞刑架上的尸体，看来本作的故事发展方向与道德灰色地带很值得关注。

[文：阳光成员 清国清城]

最近发售游戏的多视角评价

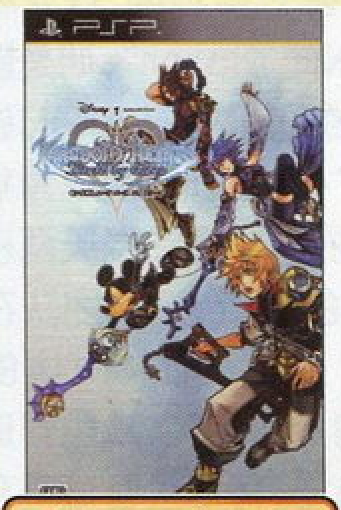
黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

春节将至，假期的美妙生活怎能少了游戏的陪伴？

PSP玩家可谓真正的大丰收，《王国之心　梦中诞生》、《战场女武神2》和《寂静岭　破碎的记忆》素质都相当不错，一个是梦幻般的动作角色扮演、一个是缜密的策略角色扮演、一个是感人的动作冒险，除此之外，还有动作游戏《剑斗士》和动漫改编的《魔法少女奈叶A's》……不管你是喜欢哪种游戏类型的玩家，肯定都能找到自己想玩的作品。另外，更入佳境的《质量效应2》作为三部曲的中篇，是所有X360的玩家没有理由错过的一场“华丽的冒险”。

黄金珍藏×2　热血推荐×1

王国之心　梦中诞生



黄金珍藏

推荐玩家人群

●“《王国之心》系列”玩家。●迪士尼动画爱好者。●所有的PSP玩家。

总分 29

纱迦

首先不得不赞的是，游戏可以在掌机上还依旧保持“每一个细节都华丽极致”确实让人叹服，满屏的各种打击以及魔法特效可以说让本作成为又一款让人们感叹PSP机能无限的游戏。NDS上先行推出的《358天/2》是一个很好的过渡，而PSP版的系统果然继承了其中的很多优点，并可以说是集系列之大成——牌面指令的“冷却”设定、用不同招术会导致指令计量槽变满时变换成不同的指令风格，这些都改变了之前“《王国之心》只需要一路猛按攻击键就可以通关”的这个说法，真正让游戏的战斗有了战略性。故事方面也是本作的重头看点，灰姑娘以及睡美人等首次独立加入游戏的迪士尼世界的故事让玩家也可以亲身经历这些全世界人喜闻乐见的著名场面，而原创剧情部分更是解释了游戏之前所留下的诸多疑点，让玩家边玩边不断“恍然大悟”。此外，系列玩家赞不绝口的BOSS战在本作中依旧设计精妙，每一个BOSS的打法都需要玩家仔细考虑，你一定会拍手叫绝。

晴天

牌面指令系统绝对是一大亮点，在注重操作的基础上更加强调了战术搭配，让战斗变得乐趣十足，由之带来的爽快连携以及华丽的终结技更是让人赏心悦目。尽管是一款外传性质的作品，但和系列几作的关系十分紧密，剧情上带给FANS的信息量非常大，三位角色路线的环环相扣、演出的精妙剪辑都令人回味无穷，惟一遗憾的是每条路线的流程都比较短，让人意犹未尽。联机模式的设置是一大突破，通关后仍能将你牢牢地吸在游戏上，通过PSN和各地的好友同乐非常带劲。

九兵卫

游戏解释了前几作留下的不少疑问，同时也留下了很多伏笔，剧情的深邃广大的确值得称赞，不过比较令人担忧的问题同《潜龙谍影》一样——恐怕新玩家很难从中间开始接触该系列。战斗非常爽快，即使是生手乱按一气也能让角色完成连贯自如的动作，终结技的效果也非常华丽。“大富翁”等小游戏都十分有趣，各种稀有奖品的诱惑性很大。但系列的视角问题依然存在，经常打人而误打到墙上的毛病也保留了下来，有时在大型敌人出现的场景中变身会出现画面拖慢。

■带你回到童年梦中那华丽多彩的世界

■PSP■UMD■Square Enix■キングダムハーツ バース バイ スリープ■动作角色扮演■2010年1月9日■1～6人■无对应周边

战场的女武神2 高卢王立士官学校

热血推荐

推荐玩家人群

●喜欢掌控大局，运筹帷幄的玩家。●喜欢水彩画风格的玩家。●喜欢做战场指挥官的策略游戏玩家。

总分 26

脆薯条

如果有玩过PS3版前作的玩家一定会对本作的进化非常满意。战斗系统虽说没有太大的变化，不过总计35个兵种的出现能让玩家组合出很多打法，而且每一个角色都有相性的设定，这也让如何编队成了一件比较头痛的事。虽然兵种之间可以互相转职，但其过程非常繁琐，玩家必须通过不断地刷任务来让角色转职为上级职业，上级职业不仅在外观上会产生变化，而且其能力也将大幅提升，所以转职也是游戏中必须注意的事项。战车这个强力单位的多样性也得到了极大的提升，玩家不仅可以自由组装战车的零件，甚至连战车的图标都能随意更改，“痛战车”也算其乐趣之一吧。整个游戏的流程还是非常简单的，除了剧情战斗以外，游戏中还有许多“KEY战斗”与“FREE战斗”，这些关卡都是一些分支任务，完成后可以获得稀有的设计图纸与材料。特别的“同学任务”算是剧情的一定补完，可以让玩家了解到G小组中所有队员鲜为人知的一面。要说最大的败笔便是游戏在战斗中不能中断记录。

九兵卫

《战场的女武神2》不管是系统还是玩法都在前作基础上大为进化：区域之间的联动充满策略性，掌握规律就能轻松完成闪电战；而兵种的转职设定也赋予原本较为笼统的整体升级方式以个性育成的要素。另外，前作玩家一直津津乐道的感人剧情以及水彩渲染的画风在游戏中依然非常抢眼。要说本作的缺点，那便是玩家在战斗中无法即时存档且战场情报也不够直观，一些战斗局势复杂的任务只有试探多次才能以较高的评价完成，稍稍影响了游戏整体的爽快感。

胜负师

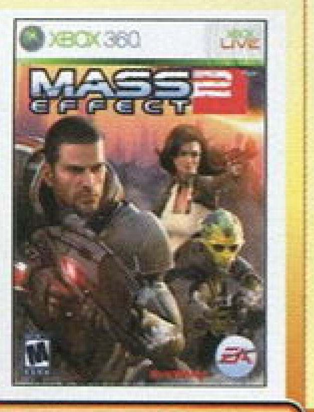
与PS3上的初代相比，续作画面表现力不可避免的有所下降，少了几分水彩画一样的梦幻色彩，但在游戏内容、战斗系统和关卡设计等方面，PSP版都比前作更充实、丰富和细腻。主线剧情增加大量文字冒险要素，所有登场角色都有自己的独立故事和专属任务，不再像前作那样让配角变成毫无存在感的摆设。新的成长系统让玩家能有目的地强化自己喜欢的人物，更多的兵种和转职功能则赋予了战术安排更多变化性。武器改造的丰富程度远胜前作，更多的装备选择也让战车在战场上有了更多用武之地。

■巧妙的走位、卓越的战术、细致的技巧。

■PSP■UMD■SEGA■战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校■策略角色扮演■2010年1月21日■1～4人■无对应周边

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

质量效应 2



推荐玩家人群

●喜欢科幻主题的RPG的人。●希望感受自由自在的星际探险的人。●懂英语的X360玩家。

黄金珍藏

总分 28

■无法抵抗的星际探险的诱惑

雷电

一旦这款充满魔力的角色扮演游戏将你吸引到它的轨道上，你就没有办法逃脱了。作为三部曲的中间作品，开篇便在玩家面前展现出其雄伟的姿态，紧接前作，继续向着整个阴谋的核心探索。可以继承前作的存档继续探险，调整后的射击手感比前作好了不少，拥有一款动作射击游戏的素质。

Gouki

宏大的剧情跌宕起伏，形色各异的角色非常有趣，演出效果优秀，对话系统更加细腻，配音很棒。神秘莫测的宇宙充满危险，梦幻般的设计特色十足。射击系统更加完善，增加了装弹量设定和上弹动作，不输于动作射击游戏。优秀的关卡设计让所有任务都充满新鲜感，丰富的支线任务更是其诱人之处。

脆薯条

施佩德指挥官再次回到最前线，带领着宇宙中不同种族的同伴对战强大的敌人。继承前作记录会发生特殊的事件，支线任务让整个宇宙充满生机。不过扫描星球寻找装备的过程太久了会显得单调，游戏还有一些小BUG和帧数问题，不过这完全不能掩盖本作在浩瀚宇宙中探索的无限乐趣。

■X360■DVD-ROM■EA/BioWare■Mass Effect 2■动作角色扮演■2010年1月26日■1人■无对应周边

剑斗士 起源

推荐玩家人群

●对古罗马题材游戏感兴趣的玩家。●对暴力不过敏的玩家。●喜欢体验斗士生活的玩家。

总分 22

■从残酷中学会战斗与生存。

炎骑士

这款游戏的卖点在于选取了古罗马奴隶角斗作为题材。高自由度的角色培养方式和丰富的选项使得这款游戏非常具有深度。根据部位判定演化出的格斗技巧可以让玩家获得很高的成就感和爽快感。个人比较欣赏其中的装备精炼系统，从某种意义上可以说，这个系统是激发玩家不断战斗的动力源泉。

ACE 飞行员

本作的世界观背景算是对5年前PS2版《剑斗士 自由之路》的继承。游戏本身的自由度较高，玩家在战斗中要尽可能保持高连击数并尽量击落敌人身上所有装备品。胜利后的奖金既可以用于赎身，也可供用来打造装备。游戏中的无限制精炼系统非常有趣，只要舍得砸钱，任何一件装备都能成为最强。

九兵卫

虽说本作的名字是《剑斗士》，但游戏中实际的装备种类却非常丰富，收集要素众多，再加上充满无限可能的武器强化，玩家在战斗时的选择空间还是很大的。游戏中氛围的渲染以及战斗的残酷性表现得很好。只不过，本作的联机对战部分还不够激烈，没能实现多人混战的场面有些遗憾。

■PSP■UMD■Acquire■剑斗士 起源■动作■2010年1月14日■1～4人■无对应周边

魔法少女奈叶 A's 携带版 皇牌之战

推荐玩家人群

●看过动画原作的玩家。●轻度动作格斗游戏爱好者。●对剧场版有强烈兴趣的魔炮党。

总分 19

■给无法体验剧场版的人的调剂品。

九兵卫

对于喜欢原作的FANS来说，游戏无论是全程语音还是人物建模都最大程度地对动画进行了保留与还原。虽然可使用的角色不算太多，但每人独有的原创故事模式以及精美的CG同样充满吸引力。本作的对战部分则较简单，所有招式只要按键即可发动而无需搓招，令人感动必杀技的演出非常赞！

脆薯条

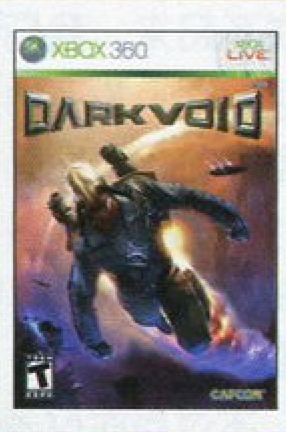
NBGI对于本作诚意不足，导致游戏内容相对单薄。战斗部分略显枯燥，OP以及通关时没有高素质的插入动画估计会让很多FANS失望不已。但即便如此，游戏对于原作的死党还是有着强大的吸引力，经典的招式在战斗中表现力非常高，全语音以及水树奈奈演唱的主题曲也是本作的亮点。

纱迦

与《超能力大战》有点类似，通过简单操作即可享受3D空间战斗的乐趣，还可以自由编辑角色技能。但是细研游戏内容的话问题多多，画面表现不好，操作性略差，角色平衡性不强，每个角色的招式也显得过差。感觉是一款没有认真制作的游戏，恐怕只有FANS会买账吧。

■PSP■UMD■NBGI■魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-■动作■2010年1月21日■1～2人■无对应周边

黑暗虚空



推荐玩家人群

●深度FPS和TPS的爱好者。●讨厌在线成就/奖杯的玩家。●科幻题材游戏的玩家。

总分 16

■创意不错，素质糟糕。

雷电

普通状态下的战斗和《战争机器》类似，但是在狭窄的空间里视角竟然有很严重的问题。科幻的主题让游戏主角可以不顾及重力飞来飞去，玩家随时可以飞起来在空中打击敌人，但是一不小心就会撞墙而死。剧情老套，操作手感差，画面完全没有发挥出虚幻引擎3的效果，是款让人失望的作品。

纱迦

飞行、空战、重力控制……这些新颖的要素令游戏充满了吸引力，应该说游戏还是很有特色的。但是游戏在其他方面就落后了一大截，最基本的画面素质和帧数就很有问题，游戏流程也设计得非常一般，亮点闪过之后很快就会觉得无趣。游戏基本上没有什么值得研究的东西，赶工痕迹极其明显。

Gouki

很显然这款游戏的前期宣传欺骗了我们，开发商根本无法掌控这种复合型的游戏开发，最终的成品比四不像还四不像。薄弱的故事与毫无吸引力的人物设计再加上糟糕的图像引擎应用，简直是雪上加霜，飞行部分可能是惟一能够拿出来说一说的部分，但这个部分又被弄得支离破碎缺乏连贯性，悲剧。

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■Capcom/Airtight Games■Dark Void■动作射击■2010年1月27日■1人■无对应周边

最后的窗户 深夜的约定

编辑评分

8

8

总分 23

九兵卫

本作的游戏过程就像是看一部推理小说，欧美风格的背景以及手绘风格的人物让游戏在同类作品中显得与众不同。由于剧情继承了前作《许愿的房间 天使的记忆》，所以老玩家能很快跟上本作的故事发展。本作的解谜部分也非常独特，线索的收集以及推理都活用到了NDS的独特操作特性。

NDS■Nintendo■ラストウィンドウ 真夜の约束■文字冒险■2010年1月21日

寂静岭 破碎的记忆

编辑评分

8

7

总分 23

雷电

和早一个月推出的Wii版内容相同，PS2和PSP版改变了操作方法，没有Wii版操作舒适。PS2版整体更接近Wii版，PSP版画面相对要差一些，但是光影效果优秀，只是环境中的物体数量稍少。本作以剧情为主，是第一作的重新成像作品，剧情优秀，243期攻略同样适用与本作。

PSP/PS2■Konami■Silent Hill：Shattered Memories■动作冒险■2010年1月19日

新闻资讯 黄金眼

新时代的起点

——2010年游戏业界全景展望

特别企划 SPECIAL FEATURE

受经济危机、音乐游戏市场规模萎缩、Wii 软硬件销量大跌等因素影响，2009 年全球游戏产业都出现了大幅度的萎缩。连续多年高速发展的游戏产业突然出现萧条迹象，这不禁令人担忧业界的前景。不过在 2009 年 12 月份，随着众多大作的推出，已经可以看到游戏产业摆脱萎缩，重振声威的迹象。在这个月里，美国的游戏产品总销售额达到了创纪录的 55.3 亿美元，比 2008 年同期提高了 9%，这几乎与 1997 年美国全球的游戏产品销售额相等。而如果除去 Wii 和音乐游戏的因素，2009 年传统游戏类型仍然在保持增长。

美国娱乐软件协会会长 Michael Gallagher 说："显然，2009 年对于消费者和全国经济来说都是艰难的一年。然而业界仍然表现出强势，2008 和 2009 年的总销售年收入仍然是历史上最高的。我们的产业基础非常牢固，我预计 2010 年的表现将会非常出色，充满高质量大作。"

美国电子娱乐设计研究中心分析家 Jesse Divinch 认为，2010 年游戏产业将会实现反弹，软件销售额预计会提高 10%。2010 年一触即发的体感战争就像新一轮的主机大战一样，将会在厂商们的卖力宣传中重新激起玩家们的购买欲，实现软硬件销量的提升。21 世纪的第一个十年里，游戏产业规模增长了 1.5 倍，年均增长率超过 10%。第二个十年伊始，以"体感"为关键词的业界新方向创造了新的增长点，索尼与微软都期待着新的十年里任天堂的神话在自己的身上发生……

文 清国清城 美编 NINA

2010 年最大看点——体感战争

2009 年 6 月 E3 展前发布会结束后，岩田聪在后台接受了英国《泰晤士日报》的采访，他说："许多年前我就知道我们走上了正确的方向，但是我不知道我们是否可以实现目标，或者要花多久的时间才能实现。我想过如果在 5 年内没有任何进展，他们就会非常失望让我当了社长。"幸运的是，岩田聪所走的操作改革之路不仅在短期内获得了成功，而且取得的商业成就超越了所有人的想像。当初还对 Wii 的体感改革方向抱怀疑态度的索尼与微软都承认了业界的体感化未来，在 E3 2009 期间各自公布了自己的体感操作系统。对此，岩田聪说："老实说，我本来以为他们去年就会推出类似的产品了，没想到这么晚才公布。我想对他们说'欢迎来到体感操作的世界'！"

人们原本都等待着索尼来打响 2010 年体感战争的第一枪，然而索尼继宣布《GT 赛车 5》延期后，又表示 PS3 体感控制器也将延期到秋季发售。将这两个一前一后发表的声明联系起来，我们可以大胆假设这样一个可能性：为了增强 PS3 体感操作系统的竞争力，索尼临时决定使《GT 赛车 5》全面支持体感操作。实际上在 E3 2009 和 TGS 2009 期间，山内一典已经透露《GT 赛车 5》会支持 PS3 体感控制器，不过当时仅表示会添加对应该设备的一些小功能，比如在驾驶舱视点下，移动头部就可以让镜头朝相应的方向移动，这样就能看到左右侧的后视镜，让玩家更有驾驶真车的感觉。但是这类小功能的实际意义不大，为了让体感操作更具实用价值，也许在最后阶段 Polyphony Digital 临时添加了完整的体感操作模式，以致其再度延期。只有将《GT 赛车 5》作为 PS3 体感控制器的首发对应游戏之一，才能与"初生计划"对抗。

PS3 的体感控制器与《GT 赛车 5》原本都是预定于春季发售，这样比起"初

■造型奇特的 PS3 体感控制器，缺乏索尼工业设计的美感。

■小巧的“生命力感应器”堪称任天堂历史上最神秘的硬件。

生计划”就有半年的时间优势，可以先占领市场。延期的原因可能是索尼看到了“初生计划”获得的关注度，以及微软将该装置当作新主机看待的决心，因此索尼也提高了体感控制器的战略重要性。E3 2009 之前索尼对于体感操作的未来还是有所犹豫，平井一夫在 E3 期间接受媒体访问时表示休闲玩家“变化无常”，并不是稳定可靠的用户群。而且从 E3 2009 缺乏兴奋点的体感控制器演示来看，索尼的准备并不充分。之后不久，索尼对体感控制器突然热情如火。2009 年 8 月索尼与世嘉等合作伙伴召开的一次内部会议中透露，PS3 体感控制器计划于 2010 财年内售出 450 万套。几个月后索尼召开的战略发布会中将 PS3 体感控制器确立为 2010 年的集团重点产品，提升到了与“初生计划”相同的高度。由于对体感战略准备不足，索尼只有将发售时间推后，才能有足够的首发数量和足够强大的首发游戏阵容。与“初生计划”相比,PS3 体感控制器虽然创新度不足，但是由于有一个控制器实体，因此为 Wii 游戏移植到 PS3 上创造了便利条件，据 Capcom 的竹内润透露，日本的第三方对 PS3 体感控制器非常兴奋，因为“终于可以把 Wii 游戏移植给 PS3 了”。在 Wii 的第三方游戏陷入苦战时，PS3 体感控制器的推出被视为救命稻草。虽然“初生计划”技术似乎更强大，但便于 Wii/PS3 跨平台的特性会使第三方更有动力开发以控制棒操作的游戏。

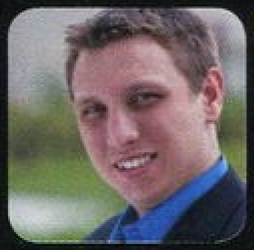
无论是索尼还是微软，2010 年的体感战略都将围绕休闲游戏。X360 的累计销量已经超过 3900 万，其中大部分为核心玩家，微软已经很难再通过核心向游戏提高 X360 的销量，“初生计划”将改变 X360 过于核心化的主机形象，标志着 X360 从核心向主流的过渡。由于是面向轻度玩家甚至非玩家，低廉实惠的售价非常重要。最初前微软游戏工作室总裁 Shane Kim 曾暗示“初生计划”售价可能会达到 200 美元，这样一来即便是一台 Arcade 版 X360 加上一套 Natal，至少也要 400 美元，这个价位是很难令休闲用户接受的。之后又有来自微软内部更为可靠的传闻称 Natal 的价格会控制在 100 美元以下，很可能是 70 ～ 80 美元左右。为了控制成本，微软取消了 Natal 内置的一块处理器芯片，将该装置运作时的处理任务转移给 X360 的 CPU，这会占用 X360 大约 10 ～ 15% 的运算资源。微软很可能在 Natal 发售时推出 X360 的新机型与之同捆，如果微软想要和 Wii 一样畅销，可以推出 Arcade 版加 Natal 套装并制定 250 美元的侵略性价位。从 Wii 的经验来看，对于那些休闲用户，是否内置硬盘并不重要。

E3 2010 将会是体感游戏的天下，索尼与微软预计都会提供其体感装置的大量试玩机，只要从会场的试玩人气就可以大概预测其秋季发售时鹿死谁手。Natal 的概念非常诱人，渴望一试究竟的大有人在。就像当年 Wii 刚发售时一样，只要成功引起玩家的好奇心，首发期间必定热卖。不过能否持久畅销，还要看全身体感操作到底能否像微软宣传的那样有趣而精确。根据英国游戏业界网站 MCV 透露的消息，Natal 首发数量将会达到令人瞠目结舌的 500 万套，首发对应游戏有 14 款。MCV 表示根据他们的线报，Natal 的售价将会低于 80 美元，甚至还有一个信息来源称 Natal 售价会低至 50 美元，目标是吸引那些冲动购买的消费者。趁着新鲜感尚存时迅速制造巨大的社会效应，开了个好头才能在主流人群中提升关注度，形成长期热卖之势。

对于索尼与微软来势汹汹的体感挑战，任天堂早就做好准备，2010 年

▲售价是当前围绕“初生计划”的最大悬念。

业界名家的 2010 年大预测



Jesse Divnich，电子娱乐设计研究中心

●跳舞游戏会在2010年复苏，这可能是因为“初生计划”和索尼体感控制器，它会让发行商实现跳舞游戏的进化。大家都喜欢跳舞，不论是自己跳还是和别人跳，模仿历史上最著名的舞步和创造新舞步都是很有主流吸引力的。

●NDS新机型将于2010年末发售，或者宣布于2011年初发售。

●CES上已经听到很多3D游戏的消息，不过很遗憾地告诉大家，它在本世代没戏。

●音乐游戏销售额会降低40%（音乐，而非跳舞）。去年我做过同样的预测，结果被证实了。

●除了NDS外，2010年下载游戏的数量会超过实体发行的游戏。

David Cole，DFC Intelligence

●体感控制器发售后会在业界制造新的话题与兴奋。

●三大硬件商中至少会有一家公布新主机，让记者们有点新东西可写。

●至少一家以上的大中型游戏公司由于财务紧张而被收购。

●网络发行与云计算的发展方向不可避免，但玩家很难察觉到这样的转型。

Colin Sebastian，Lazard Capital Markets

●“初生计划”年末商战期间会卖掉数百万套。

●社交游戏市场继续快速增长，并扩张到Facebook和MySpace之外，囊括浏览器与智能手机。

●由于3D电影和3D电视机受到强烈关注，业界开始积极上马3D游戏。

●对应云计算技术的游戏终于上线，并且开始获得一小部分用户群。

●谷歌开始在游戏市场活跃，使用YouTube和Android作为游戏发行平台。

福田有宵，日本著名占卜师

●2010年的游戏业界将会比2009年更活跃，上半年将会有一款超大作诞生并造成大轰动，下半年会有另外一款游戏延续这样的势头。4月份会有一款新作因为与“变化”或“交换”有关的游戏系统而引起注意。它在网上会变得尤其流行。

●进入5月份之后，会有很多游戏延期，业界会出现很多问题，使得小厂商的生存更艰难。9月份一些发行商之间会因为与发行有关的问题而发生摩擦。11月份将会看到硬件或软件降价。

●任天堂会因其稳健的商业作风而继续扩大销量。春季与秋季将会有大量主要大作推出，有一款秋季大作会引起最大的关注，因为任天堂会花整个夏天的时间宣传该作。

●索尼有非常高的目标，至于其实现程度还有待观察，不过我们在夏季就会看到结果。在2010年他们将会推出基于某经典游戏的超大作，并且会因为该作的辉煌历史和强大角色阵容而引起玩家的强烈关注。

●微软将避免与其他公司的正面竞争，按照自己的计划逐步提高销量。今年他们最成功的游戏将会围绕在世界冒险的题材。微软将会研究一种技术或服务，让用户小心翼翼地决定自己的需要，该技术将会与很多游戏类型有关。

●日本与美国的经济已经出现复苏的迹象，但是很可能仍然会保持停滞。我们看到的持续通货紧缩现象将会继续，怀旧风将会再次流行。

的第一个大计划就是 E3 2009 期间公布的 Wii 生命力感应器，虽然小巧的造型让它看起来貌不惊人，但岩田聪却将其视为 Wii 的一个新方向。Wii 生命力感应器目前仍保持神秘，从任天堂透露的一些边角料判断，它的主要用途可能是“健康管理”，监测用户的日常心理与身体健康状态，并且配合 Wii 的其他健身游戏，把 Wii 变成一个真正的家庭健身机。美国任天堂总裁雷吉表示会在 E3 2010 期间展出生命力感应器的对应游戏，这将会是任天堂的 E3 重点，7 月份任天堂还会在日本为该装置专门举办新闻发布会。生命力感应器最有可能的发售时间是 8 ～ 9 月份期间，应该会在索尼与微软的体感控制器之前发售。不过 E3 展是核心玩家们关注的展会，Wii 生命力感应器就像一个小型指纹机，不大可能做出令核心玩家眼前一亮的东西。在 E3 展期间任天堂将会主打《塞尔达传说》新作、《超级马里奥银河 2》等游戏，除此之外由宫本茂再公布一个新周边也不是没有可能。在索尼与微软的体感系统推出后，Wii 在非玩家中的地位将会受到威胁，只有公布一个对手都无法实现的创新操作装置才能重新夺回玩家的目光。岩田聪说：“他们应该知道新的一年里任天堂不会原地踏步，我们一直在研究新东西。我实际上很期待这样的竞争，它让我们整个业界有机会扩大到更广的游戏人口。”

2010 年技术新动向

▲ 3D 游戏的时代即将到来。

除了已经到来并将更加激烈的体感操作革命外，另外一个新技术潮流也很值得我们关注，那就是目前家电业正在刮起的 3D 旋风。《阿凡达》上映后，可以说是忽如一夜春风来，3D 技术遍地开花。2010 年被家电业称为“3D 元年”，在年初的消费电子展期间，索尼、松下等电子行业巨头都在全力宣传 3D 电视，在全高清之后，电视行业已经确立了以 3D 为下一个发展目标的行业方向。

索尼作为 3D 技术的主力军，将从 2010 年夏季开始推出一系列的 3D 产品，同时 PS3 会通过固件更新的方式支持 3D，部分游戏有望通过补丁的方式实现 3D 化。游戏总是站在影音前沿技术的潮头，由于初期对应 3D 的影视节目还很少，索尼将大力推广 3D 游戏让 3D 电视具有更高的使用价值，这也可以成为索尼的 3D 电视与对手相比的一个重要优势。索尼已经向部分媒体演示了 3D 化的《GT 赛车 5》等游戏，并表示将现有的游戏转化为 3D 成像非常容易。在成本不高的前提下，3D 可以成为 PS3 的一个独特新优势，可以吸引不少想要尝鲜的新客户。至于在技术上不甘示弱的微软，对于即将到来的 3D 时代当然也不会无动于衷，PS3 可以 3D 化，X360 同样可以。带有两个摄像头的 Natal 也许可以与 3D 技术实现非常有趣的联动。

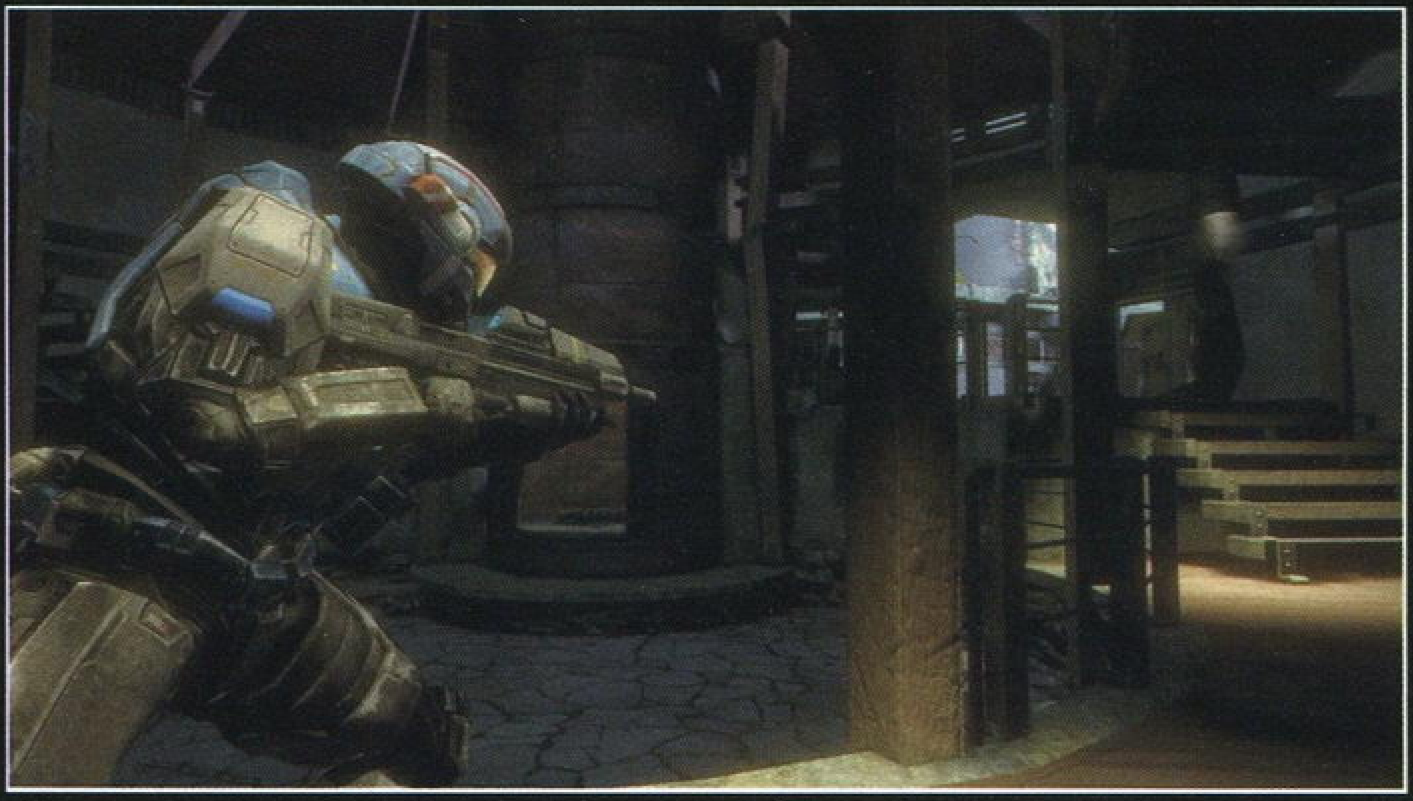
▲在电视机上搭载两台专业级摄像机进行 3D 拍摄，镜头前的体验者即时转化为 3D 影像。由此不难想像未来 3D 视频聊天的新趋势。

2010 年末商战——掏尽家底的大血拼！

5 年前 X360 的发售拉开了高清世代主机大战的序幕，如今游戏主机的生命周期从 5 年延长到十年，但是在这个中间阶段，体感战争的爆发将会产生不亚于新主机大战的狂潮。年末商战是每年游戏业界的关键时期，2009 年最后一个季度游戏产业的销售额达到了全年的一半，而 2010 年有可能爆发自 2006 年三大主机发售以来最激烈的年末商战。

2010 年末商战最大的特点是核心向游戏与休闲游戏都有最高规格的游戏阵容。在核心向游戏方面，索尼与微软都拿出了自己的镇山之宝：《GT 赛车》和《光环》都是其各自惟一的千万级游戏系列。《GT 赛车 5》开发历时 5 年、耗资 6000 万美元，制作规模为赛车史上之最；《光环 致远星》可能会成为 Bungie 的最后一款《光环》，采用全新引擎打造，号称会发挥 X360 机能极限。在索尼与微软将近 10 年的战争史上，这还是两个代表系列首次正面交锋。《光环》铁杆支持者众多，预计首发期间会占优势；《GT 赛车》群众基础比较广泛，前几作都能持续畅销一两年，最终累计销量几乎都在千万以上。至于任天堂，今年可能会成为其传统强作最集中的一年，年末商战期间有望出现《马里奥》与《塞尔达》正统续作风云际会的空前盛况。

2009 年末商战期间，各大第三方的实力都有所保留，原因是经济危机导致零售环境恶劣，零售商进货时异常小心，进货量与批发价都压得比较低，这样会损害游戏厂商的收入情况。所以很多发行商宁愿牺牲这一个财年将游戏发售时间推迟到下一个财年，而由于档期被打乱，将会有更多原定于 2010 上半年发售的游戏拖延到年末商战期间发售，这可能会导致 2010 年末商战成为大作最为拥挤的一年。游戏产业的规模有望因此得到大幅度的膨胀，这是对 2009 年游戏业规模萎缩的一种“补涨”。


▲采用全新引擎制作的《光环 致远星》将会是系列的一次大变革。

特别关注

无休止的口袋战争

PSP 与 NDS 的战争从 2004 年末一直打到现在，双方的争战仍未结束。NDS 成为历史上最成功的游戏机，而 PSP 的成绩也不赖，5 年内卖掉了 5000 多万台。掌机战争的最大特点是几乎每年都有新机型推出，并且这些新机型都大大刺激了市场的购买力。NDS 已经历了 NDSL、NDSi、NDSi LL，PSP 也经历了 PSP-2000、PSP-3000 和 PSP go，有理由相信，在 2010 年里 NDS 和 PSP 还会再有新机型推出。在索尼公布了 PSP go 之后不久，就有传闻说保留 UMD 光驱的 PSP-4000 也在研发中。2009 年末某周边厂商打出了 PSP-4000 的广告，虽然后来厂商表示这是印刷错误，但并不表示 PSP-4000 是无中生有。从目前 PSP go 的惨淡销量来看，索尼必然还是要以带 UMD 光驱的机型为主打，而为了刺激需求，将 PSP-3000 再度进化几乎是必然的。至于

◀《最终幻想 Agito X Ⅲ》至今仍遥遥无期。

NDS，以“人手一台”为目标的任天堂非常重视市场细分，因此会更为频繁地为不同人群推出度身定制的 NDS 机型。不过 NDS 的机型进化方向很难预测，根据 NDSi 和 NDSi LL 的经验，给人的感觉是 NDS 朝任何方向发展都是有可能的。任天堂也许会仿效手机行业，在主机外形和小功能方面都实现多样化。最近岩田聪就向《朝日新闻》透露了想要在 NDS 上加装动作感应功能的构想。

软件方面，2010 年是真正的“PSP 年”。从 1 月份大获成功的《王国之心 梦中诞生》开始，几乎每个月都是大作不断。日本第三方对 PSP 的热情已经被完全点燃，《潜龙谍影 和平行者》、《生化危机 携带版》、《最终幻想 Agito X Ⅲ》、《寄生前夜 第三次生日》、《皇牌空战 联合袭击》……PS 系玩家最关注的几个超大作系列正以诚意姿态全面登陆 PSP。目前 PSP 在日本累计已销售近 1400 万台，足以满足第三方对用户基数的要求，而《王国之心》等游戏在 PSP 上的销量超过 NDS 的事实证明：在 PSP 上推出传统游戏的销售潜力正在超越 NDS。

短期内还没有任何主机能动摇 NDS 的霸主地位。去年圣诞期间 NDS 一个月内卖掉 700 多万台的惊人事实表明：NDS 在主流人群中的蔓延速度仍在加快！非玩家群体的市场需求简直就像个无底洞。在年末商战缺乏大作，《塞尔达传说 灵魂轨道》等主力大作表现不佳的情况下，NDS 仍然可以实现游戏产业史上最高的圣诞销量，这说明购买 NDS 的新用户们可以满足于已经发售好几年的老游戏。2010 年 NDSi LL 在欧美上市后，预计会进一步推高销量。此外在 2010 年也会有不少令老玩家兴奋的游戏，例如去年 E3 展公布的《黄金太阳 DS》。不过值得注意的是在第三方的 2010 年新作计划中，NDS 游戏数量明显减少，这可能是因为去年第三方在 NDS 上的收成都不大好。当然，对于屡创奇迹的 NDS 来说，第三方是否支持早已经不重要。

SCE

盈利之年

“2010 年我们有三大支柱：体感控制器、3D 游戏和 PSN。”
——SCE 硬件市场部主管 John Koller

游戏名	机种	发售日
暴雨	PS3	2 月 18 日
海豹突击队 烽火战歌 3	PSP	2 月 11 日
大众网球携带版	PSP	2 月 25 日
勇者别嚣张 3D	PSP	3 月 11 日
战神Ⅲ	PS3	3 月 16 日
GT 赛车 5	PS3	未定
最后的守护者	PS3	未定
白骑士物语 光与暗的觉醒	PS3	未定

2009 年是游戏产业萎缩之年，却被 SCE 视为“PS3 之年”，PS3 的软硬件销售额都是所有主机中增长最快的。随着售价的降低和软件阵容的充实，PS3 可以说已经走出了困境，正在走向大发展的新阶段。SCE 原本为 2010 年春季准备了《GT 赛车 5》、体感控制器首发等多个大手笔，然而刚刚开年就宣布了这两个战略级产品的延期。尽管如此，2010 年春 PS3 的游戏阵容还是空前豪华的，第一方有《MAG》、《暴雨》、《战神 Ⅲ》等大作，第三方有《如龙 4》、《星之海洋 4 国际版》，以及《最终幻想 X Ⅲ》美版、《北斗无双》、《生化奇兵 2》等多款跨平台大作，游戏阵容已经超越 X360 和 Wii，足以确保 PS3 在春季商战里继续保持强势。既然如此当然要为年末商战多留一些弹药。在 PS3 的春季大作中，《战神 Ⅲ》最具超大作气质。该作是美国 Spike TV 观众票选的 2010 年最受期待游戏，索尼表示，继《未知海域 2》之后，《战神 Ⅲ》将会证明 PS3 还有潜力可挖。作为春季大作第一弹的《MAG》在日本发售后意外引发热潮，在美国本土的销量前景看好，而充满电影与艺术气息的《暴雨》也有望成为一个大惊喜。

由于本财年SCE几乎盈利无望，从 4 月 1 日开始的新财年里，SCE 的最高目标是实现盈利，一切战略都将围绕这个首要目标展开，而将大作集中推出是最有效快捷的盈利手段。同时 SCE 对索尼集团的重大意义也将更为明显，索尼集团倡导多年的产品联合成果初显。在 2010 年，索尼的电视、VAIO 电脑、手机等都将可以访问 PSN，通过 PS3 建立起来的网络平台将为索尼其他产品提供丰富的内容，并由此提高其产品价值。

■最后的守护者

■白骑士物语 光与暗的觉醒

Microsoft

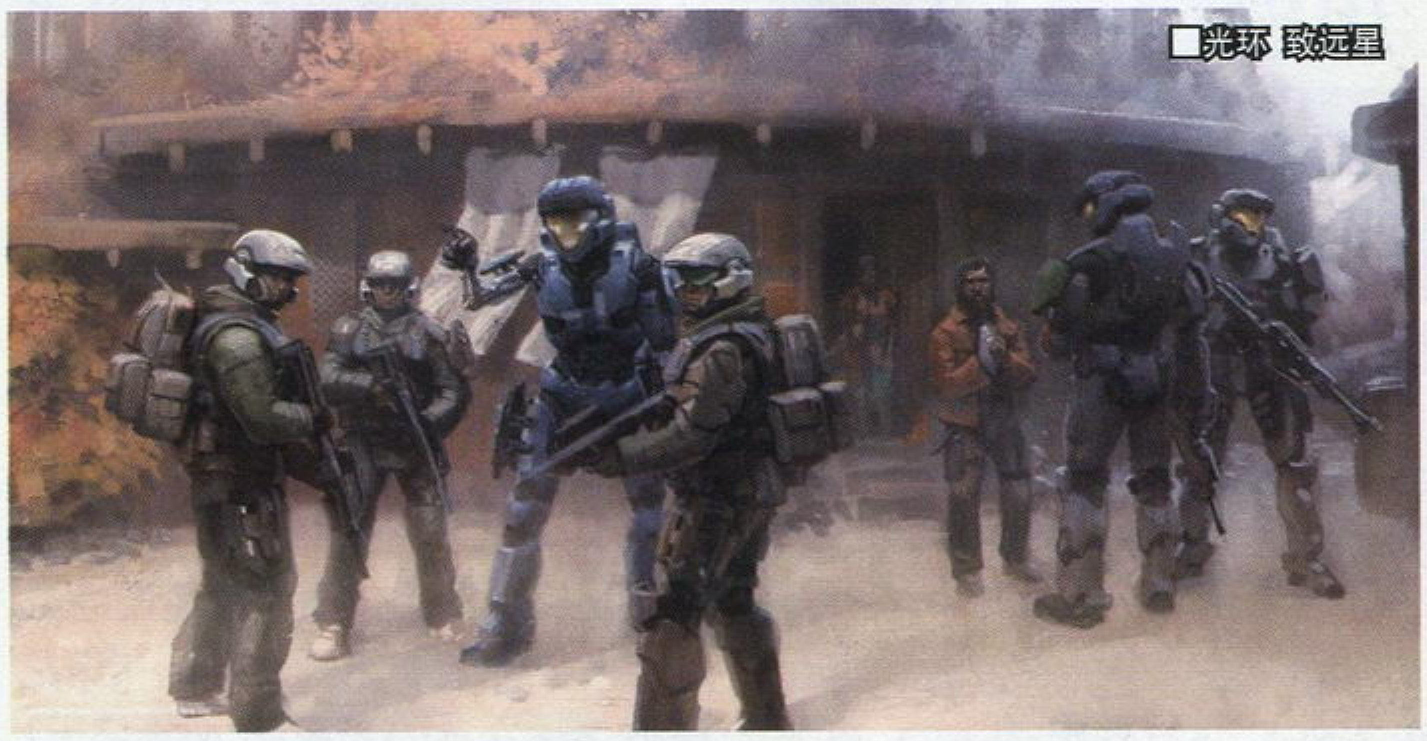
蓄势反击

游戏名	机种	发售日
心灵杀手	X360	第一季度
光环 致远星	X360	9 月 24 日
除暴战警 2	X360	未定
神鬼寓言 III	X360	未定

“在新硬件来临之时，数十亿美元的销售额等待着大家，这是第三方难得的机会。”
——微软互动娱乐部副总裁 Don Mattrick

2009 年 X360 的表现并不理想，9 月份超薄 PS3 推出时，微软仅以将普通版升级为精英版的方式仓促应对，以至于被索尼抓住了良机，抢占了大量的市场份额，二者之间的销量差距正在缩小。2009 年末商战期间，X360 缺少《光环》、《战争机器》那样的旗舰大作，《光环 3 天降神兵》始终只是一个资料片性质的作品，而《极限竞速 3》和《求生之路 2》也都不够份量。在日本 X360 更是没有任何动作，给人的感觉是已经在放弃日本市场。实际上这一切都是在为 2010 年的大计蓄力，微软将其游戏部门的大部分资源都调派到 Natal 的游戏开发，在日本也高姿态联合了 Konami、Capcom、世嘉、NBGI 等主要第三方，试图以 Natal 作为新的突破口。

2009 年的微软明显处于蓄势阶段，Rare、Lionhead 工作室都在为开发 Natal 游戏而大量招聘，微软还专门成立了一个 Natal 游戏开发部门。Rare 表示未来他们的所有游戏都将使用 Natal，Lionhead 的“Milo”技术演示来自某重要相关游戏，《神鬼寓言 Ⅲ》也将全面支持 Natal。甚至 Bungie 的《光环 致远星》也在摸索对应 Natal 的操作方式。微软相信第三方仍然会以 X360 为主力，在过去两年里，第三方在 X360 游戏上获得的收入大大高于其他任何主机。微软自身的游戏开发实力比起索尼和任天堂都有不小的差距，所以除了继续拉拢第三方的支持外，微软也在着力扩大并强化自己的游戏开发团队，Natal 游戏开发部门和负责“《光环》系列”的 343 Industries 可能只是个开头，在这新的一年里，我们可能会听到更多关于微软扩张游戏开发团队、打造全新大作品牌的计划。



■光环 致远星

Nintendo

制造新风暴

“我们对消费者太了解了，今年的软件销量将会达到顶点。”
——美国任天堂总裁雷吉

游戏名	机种	发售日
斩击的 Reginleiv	Wii	2月11日
口袋妖怪突击队 光之轨迹	NDS	3月6日
星之卡比 Wii	Wii	3月20日
黄金太阳 DS	NDS	未定
银河战士 另一个战士	Wii	未定
超级马里奥银河 2	Wii	未定
塞尔达传说新作	Wii	未定

2009 年，Wii 的销售额几乎减少了一半，虽然下半年主机降价后处境有了很大的改观，岩田聪仍然对未来持谨慎态度。金融危机、Wii 销量下跌等因素已经导致任天堂的股价跌回 2005 年 NDS 崛起之前的低位，2010 年岩田聪的首要任务是制造一场新的风暴，拯救投资者与第三方对任天堂的信心。

2010 年任天堂面临的压力比往年更大，一方面 PS3 与 PSP 在日本奋起直追，第三方的 Wii 与 NDS 游戏销量都在下跌；另一方面，索尼与微软新体感系统正在分散主流人群对 Wii 的关注。任天堂想要保持其高高在上的地位，要与更高级的体感技术对抗，可能要借助体感技术之外的新硬件。从战略角度来说，推出 Wii HD 的意义不大，如果

■银河战士 另一个战士

要公布后继机型，也会是以操作革新为重点。由于 2009 年下半年集中推出了多个大作，目前看来 2010 上半年将会是 Wii 的又一个软件真空期，任天堂同样是将今年的全部希望放在下半年，而 6 月份召开的 E3 展就是一个转折点。前两年任天堂在 E3 展上的表现都令人有些失望，而今年的《塞尔达传说 Wii》、《超级马里奥银河 2》和《银河战士 另一个战士》同时展出，核心玩家们最关心的三大系列齐聚一堂，任天堂显然是要尽其所能挽回核心玩家的支持。《塞尔达传说 Wii》是真正为 Wii 贴身打造的游戏，不像《黄昏公主》一样是中途由 NGC 转为 Wii，制作人青沼英二表示本作将完全打破人们对《塞尔达》的认识，在游戏结构上会有彻底的变革。扩大核心向游戏的大众吸引力是任天堂的

■黄金太阳 DS

总体改革方向，作为其核心向代表的《塞尔达》也有可能朝着轻松化、家庭向的方向发展。《新超级马里奥兄弟 Wii》销量远远超过《超级马里奥银河》，《塞尔达》新作也许会呈现类似于这种全家同乐的游戏特点。

Square Enix

全面西进

“我们将找到一个坚固的立足点，改变并成为全球娱乐产业的领先者。”
——SE 社长和田洋一

游戏名	机种	发售日
星之海洋 4 国际版	PS3	2月9日
四狂神战记	NDS	2月25日
最终幻想 X III	PS3/X360	3月9日
正当防卫 2	PS3/X360	3月27日
前线任务 进化	PS3/X360	第一季度
尼尔 完全形态	X360	第二季度
尼尔 伪装者	PS3	第二季度
夺命双雄 2 伏天	PS3/X360	第四季度
最终幻想 X IV	PS3	2010年内
最终幻想 Agito X III	PSP	未定
最终幻想 Versus X III	PS3	未定
寄生前夜 第三次生日	PSP	未定
神偷 4	PS3/X360	未定
杀出重围 3	PS3/X360	未定

新的一年到来时，在公司内部召开的年会中，和田洋一展望未来，他说，游戏与其他数字娱乐产业的融合速度将会加快，所以他将 2010 年称为“植根之年”，游戏将会让 SE 深深地扎根于娱乐产业的沃土。

和田洋一的目标是在 3 到 5 年内将年利润提高一倍，达到 500 亿日元。鉴于日本国内市场的停滞状态，SE 将其增收的希望放在海外市场。预定 2010 年内发售的《最终幻想 XIV》被抱以厚望，除了已经公布的 PS3 和 PC 版外，SE 也在与微软进行 X360 版的谈判。和田洋一宣称《最终幻想 XIV》是挑战《魔兽世界》的超大作，在家用机网络环境已经

■最终幻想 X IV

成熟，家用机玩家逐步开始接受网络游戏的今天，《最终幻想 XIV》将会弥补当年《最终幻想 XI》留下的遗憾。

最近在网络上流传出一段据称是《最终幻想 XII》美式外传的游戏视频，虽然其真实性尚未得到确认，不过画面确实与此前流传出来的《最终幻想 XII》外传截图非常相似。从视频中已经完全看不到《最终幻想》的影子，成为一个真正的美式动作 RPG。这段视频应该是被 SE 放弃的 GRIN 工作室开发中版本，后来由 SE 新成立工作室接手制作的版本应该会有很大的不同。和田洋一已经在英国《EDGE》杂志的采访中暗示了“日本监督、西方开发商制作的《最终幻想》”确实存在，而且 SE 今后可能不会再开发《最终幻想 X III》那样的游戏，和田洋一正在敦促《FF》团队制作全新类型的游戏。

▲传闻中的《最终幻想 XII》美式外传。

自从 2009 年初的《最终幻想 X III》试玩版完成后，野村哲也率领的团队已全力投身于《Versus X III》的开发，之后多次表示该作进展顺利，正在加速推进中。《Versus X III》预计会在 2010 财年内发售，即 2011 年 4 月 1 日之前。鉴于《王国之心 梦中诞生》取得的成功，《最终幻想 Agito X III》、《寄生前夜 第三次生日》应该也会加快开发速度。要超过同时拥有《DQ》和《FF》正统续作的上个财年，SE 需要在这个财年里推出大量期待新作才能实现业绩的增长。

Konami

小岛组全力出击

“希望有更多中小学生玩《MGS》”
——小岛秀夫

游戏名	机种	发售日
潜龙谍影 和平行者	PSP	3月18日
九十九夜 II	X360	5月1日
职业进化足球 2011	PS3/X360	未定
恶魔城 暗影之王	PS3/X360	2010年内
潜龙谍影 崛起	PS3/X360	未定

2010 年是世界杯之年，每年在《WE》及其欧版《PES》身上获得六七百万套销量的 Konami 又迎来了巨大商机，而 PS3 和 X360 体感控制器的到来也让“《DDR》系列”看到了重获新生的希望。正如分析家所说，跳舞类游戏与摄像头体感技术简直是天作之合。Konami 的主要游戏阵容还包括《游戏王》、棒球游戏等，但关注 Konami 的核心玩家们最感兴趣的还是 Kojima Productions 的动向。

Konami 已经将核心向游戏逐步转移给小岛组负责，除了已经公开的《潜龙谍影 和平行者》、《潜龙谍影 崛起》和《恶魔城 暗影之王》之外，据说小岛秀夫还有另外两款游戏没有公开。开发规模与《MGS4》相等的《崛起》是今年 Konami 最值得期待的游戏，这款没有小岛秀夫担任制作人、游戏类型完全转型的作品更加重视欧美玩家的口味，游戏节奏会大大加快，让我们期待它像当年《生化危机 4》的转型一样给我们带来惊喜。

被小岛秀夫视为《MGS5》的《和平行者》发售日临近，由于 PSP 在欧美未见起色，对该作销量不应抱太大希望。不过 Konami 希望通过该作在日本增加一些《MGS》的年轻玩家。在该作发售后，小岛秀夫的下一部作品应该会在 E3 展上露出个端倪。小岛秀夫曾表示希望开发《现代战争 2》那样的真正超大作，此前也多次表示有意制作 FPS，并且拜访了《杀戮地带》和《使命召唤》的开发商，这个类型似乎是其不可避免的下一个尝试方向。

■潜龙谍影 和平行者

□最后的战士

Capcom 攒出来的大作之年

“我们将重新安排下个财年的游戏阵容，以维持稳定的增长。”
——Capcom 官方财报说明

游戏名	机种	发售日
生化危机 5 导演剪辑版	PS3/X360	2 月 17 日
摩托 GP 09/10	PS3/X360	3 月
洛克人 10	PS3/X360/Wii	3 月
超级街头霸王 IV	PS3/X360	4 月 6 日
快打旋风 双重冲击	PS3/X360	4 月
失落的星球 2	PS3/X360	5 月 4 日
战国 BASARA3	PS3/Wii	第二季度
怪物猎人边境 Online	X360	夏季
丧尸围城 2	PS3/X360	未定
最后的战士	PSP	未定
生化危机携带版	PSP	未定
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	PSP	未定
大神传 小小的太阳	NDS	未定
幽灵诡计	NDS	未定

Capcom 总是对新主机反应敏捷，从 PS 的《生化危机》到 PS2 的《鬼武者》再到 X360 的《丧尸围城》，Capcom 总是比日本的其他第三方更早进入状态，在新主机上率先创造出百万大作。然而在风光了一阵子之后，当对手迎头赶上时，Capcom 却止步不前，以至于落到下风。在 PS 和 PS2 晚期，Capcom 的处境都不理想。2009 年春季《街头霸王 IV》、《生化危机 5》等大作相继推出，Capcom 达到鼎盛时期，之后开始急转直下，新财年里多款大作延期，《黑暗虚空》等寄予厚望的大作惨败，Capcom 财年销售目标大幅降低了三分之一。

Capcom 经常作出一些令人难以理解的商业决定，当年 PS2 最强盛时，Capcom 将《生化危机》全部交给 NGC 独占；如今《怪物猎人携带版》在 PSP 上正当红，Capcom 却一会发售 Wii 的《怪物猎人 3 tri》，一会公布 X360 的《怪物猎人边境 Online》，就是不肯公开 PSP 的《MHP3》。令人安慰的是，玩家可能会等来《生化危机携带版》和号称“PSP 最强 RPG”的《最后的战士》，《狩猎日记》也是一款会让《MHP》玩家玩到心里暖洋洋的游戏。此外延期到新财年的《失落的星球 2》和《丧尸围城 2》都是有票房保证的游戏，也许去年末的一系列延期声明就是为了攒出一个美好的新财年。

Koei Tecmo 《无双》的新生

“我们的终极目标是成为世界第一游戏发行商。”
——Koei Tecmo 社长松原健二

游戏名	机种	发售日
真・三国无双 Online	PS3	2 月 18 日
真・三国无双 联合突袭 2	PSP	3 月 11 日
量子论	PS3/X360	3 月 25 日
北斗无双	PS3/X360	3 月 25 日
怪物农场 DS	NDS	3 月
信长之野望 天道	PS3/X360	3 月
死或生 天堂	PSP	4 月 2 日
特洛伊无双	PS3/X360	未定
三位一体 龙士传说 零	PS3	未定
信长之野望 Online	PS3	未定

□死或生 天堂

从 2010 年 4 月 1 日开始，Koei 与 Tecmo 的游戏业务将正式融合，有了在欧美相当强势的 Tecmo，社长松原健二的底气一下子充足了许多，开始发表了不少大胆言论。松原健二说，Koei 的创始人襟川夫妇向他提出了一个终极目标：成为世界第一的游戏发行商！这个目标太远大，松原健二的近期目标是《北斗无双》在日本热卖 100 万套——虽然也有些荒谬，但总比成为世界第一靠谱点儿。

Tecmo 与 Koei 合并后，对索尼的支持力度大大提高，原 Koei 方面有多款对应 PS3 的网络游戏，而《无双》团队开发的动作 RPG《龙士传说 零》也是大受关注的 PS3 独占游戏。原 Tecmo 方面有《死或生 天堂》，据说对应 PS3 的《死或生 5》也在开发中。《北斗无双》与《特洛伊无双》是今年 Koei Tecmo 今年的两个重点大作，二者都希望在海外有所作为，前者大量加入欧美玩家喜欢的暴力血腥内容，而后者则是采用欧美玩家容易接受的题材，这两款游戏的销量将关乎“《无双》系列”乃至整个 Koei Tecmo 的未来。

NBGI 欧洲战略

“未来我们将会在面向欧洲玩家的游戏上大量投资。”
——NBGI 欧洲区副总裁 John Galloway

游戏名	机种	发售日
龙珠 DS2 突击！红缎带军团	NDS	2 月 11 日
无限的边境 EXCEED	NDS	2 月 25 日
.hack//Link	PSP	3 月 4 日
KERORO 军曹 RPG	NDS	3 月 4 日
高达 突击幸存者	PSP	3 月 18 日
泰坦之战	PS3/X360	第一季度
脱狱潜龙 报复	PS3/X360	第二季度
皇牌空战 联合空袭	PSP	未定
Inversion	PS3/X360	未定
火影忍者 疾风传 羁绊驱动	PSP	未定
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2	PS3/X360	未定
奴役	PS3/X360	未定
魔神之地	PS3/X360	未定

□皇牌空战 联合空袭

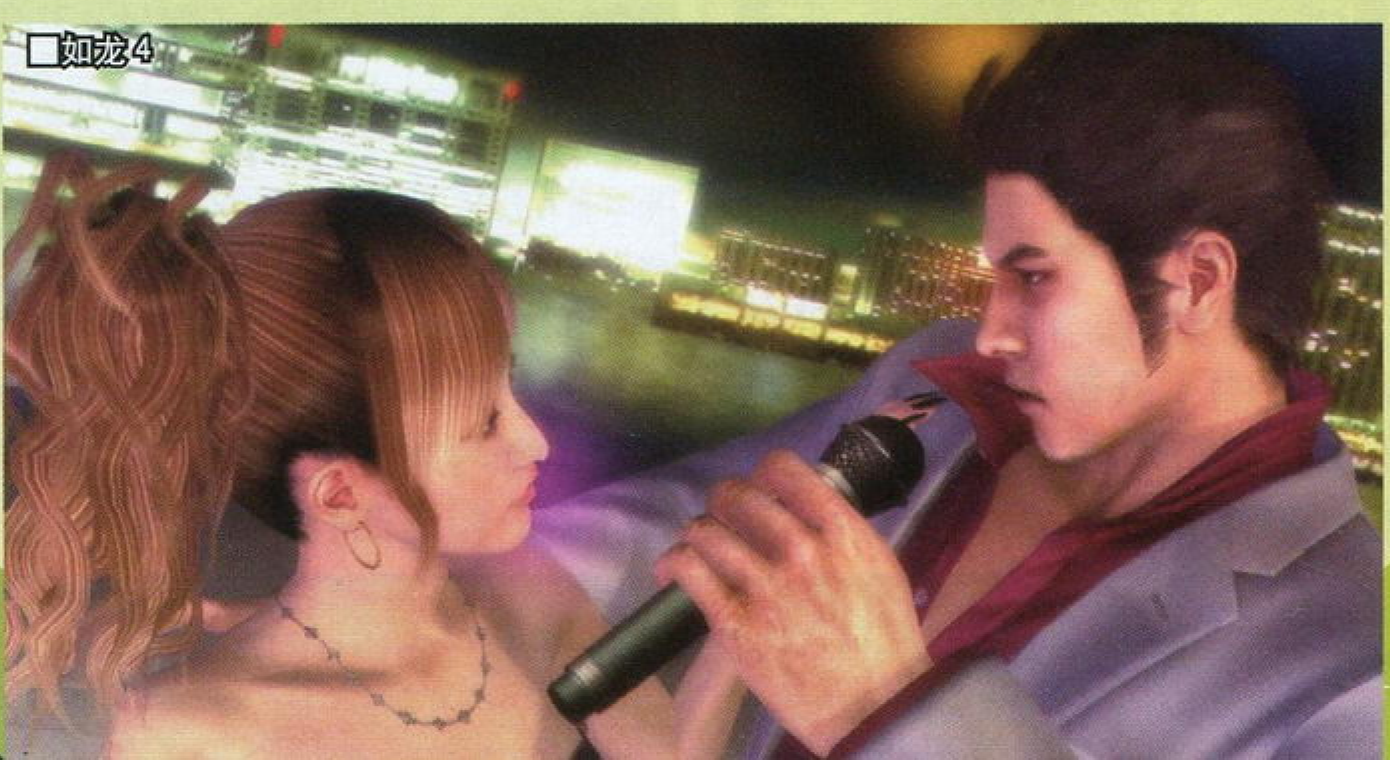
由于《铁拳 6》等大作都已经发售，NBGI 今年的已知游戏阵容较为薄弱，不过可以肯定的是，《传说》新作绝对不会缺席。由于去年《薄暮传说》大热销，而《圣恩传说》销量并不理想，未来《传说》旗舰新作登陆 PS3 的可能性大增。此外从去年下半年开始 NBGI 的 PSP 大作频发、NDS 游戏所占比例明显减少的趋势来看，《传说》转战 PSP 也是必然趋势。在欧美 NBGI 自身有影响力的游戏品牌已寥寥无几，未来 NBGI 主要将通过代理发行的方式强化其欧美业务，去年 NBGI 获得了大量面向欧美的新作发行权，包括《奴役》、《魔神之地》、《Inversion》等关注度相当高的游戏，这些游戏选择在德国的 GamesCom 展会率先公布，表明了 NBGI 对欧洲市场的重视。

SEGA 打造名人效应

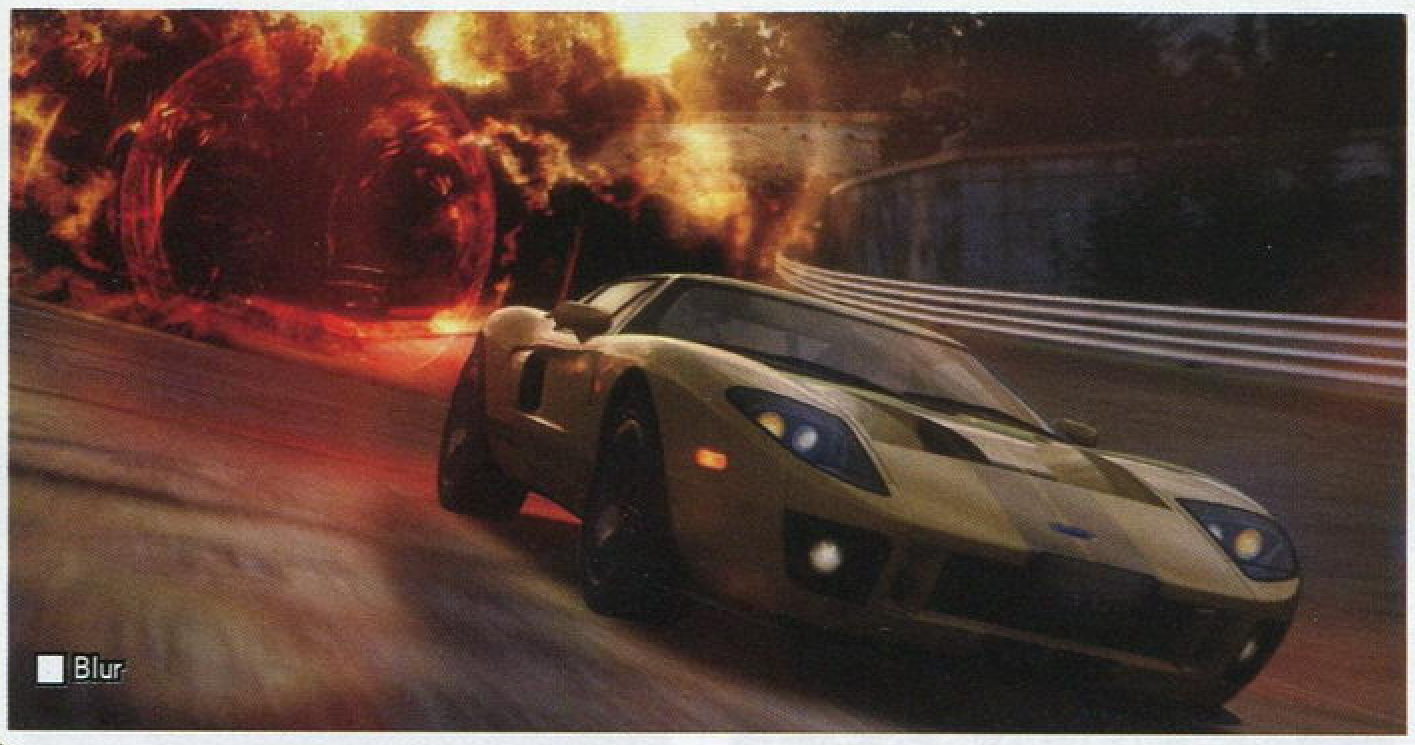
“期待名越稔洋成为下一个小岛秀夫！”
——世嘉游戏事业部长前田雅尚

游戏名	机种	发售日
异形大战铁血战士	PS3/X360	2 月 16 日
索尼克与世嘉全明星赛车	PS3/X360/Wii/NDS	2 月 23 日
如龙 4	PS3	3 月 18 日
阿尔法协议	PS3/X360	第二季度
索尼克新作	PS3/X360/Wii	未定

在次世代主机上大胆进取的世嘉去年虽然销售额下降，但亏损额也在降低。去年末推出的《猎天使魔女》在日本销量与评价俱佳，但在美国表现平平。在新的一年里，与 tri-Ace 合作的《永恒的尽头》没有打响头炮，不过 3 月份的《如龙 4》应该不会令人失望。该系列在日本的销量与《MGS》在伯仲之间，可惜在海外缺乏号召力。世嘉希望名越稔洋这个台柱能够像小岛秀夫一样，将他们的游戏带到世界舞台。另外当初世嘉与白金工作室签订的合作协议中，还有一个至今仍未公布的神秘大作：《生化危机》之父三上真司的恐怖新作！已经停滞不前的恐怖生存类游戏正等待着三上真司的再次改革！


□如龙 4

Activision Blizzard 谁与争锋？


■Blur

“我们不需要担心裁员、重组以及其他公司需要操心的各种烦心事。”
——Activision Blizzard CEO Bobby Kitick

游戏名	机种	发售日
Blur	PS3/X360	4月1日
异端世界	PS3/X360	第一季度
Treyarch 使命召唤新作	PS3/X360	第四季度
真实犯罪 龙头	PS3/X360	第四季度
变形金刚 塞伯坦之战	PS3/X360/Wii/NDS	未定

2010年是AB充满期待的一年，暴雪的《星际争霸Ⅱ》和《魔兽世界》新资料片将横空出世，而在家用机市场上，也少不了《使命召唤》新作。虽然音乐游戏的萎靡之势无法改变，AB正在孕育新的超大作。《世界街头赛车》开发商Bizarre Creations开发的《Blur》将会是赛车游戏的革命，《真实犯罪 龙头》将使《GTA》式游戏动作性不足的现状得到改观，融合枪战、竞速等元素的《007》新作目标是超越十几年前的《007黄金眼》。AB仍然会延续其超大作主义的战略方向，今后将继续以超过1亿美元的巨额投资打造新品牌。

EA 少数精锐

“我坚信高质量等于成功，这个等式永远不变！”
——EA CEO John Riccitiello

游戏名	机种	发售日
神曲 地狱篇	PS3/X360/PSP	2月18日
战地 恶人连2	PS3/X360	3月2日
APB	X360	3月
FIFA世界杯2010	PS3/X360/Wii/PSP	2010年4月27日
泰格·伍兹PGA巡回赛11	PS3/X360/Wii	6月
荣誉勋章	PS3/X360	第三季度
死亡空间2	PS3/X360	未定
孤岛危机2	PS3/X360	未定

连续几年来EA危机不断，过去一年多超过10亿美元的亏损促使EA痛下决心，在裁员两千多人的同时，决定完全改变以往的量产作风，采取少数精锐的新战略。2010年EA的游戏数量将会减少一半，但是在重点大作身上的投资将会提高。EA正在仿效AB的大作战略，2010年已公布的游戏中，《战地 恶人连2》、《荣誉勋章》、《死亡空间2》、《孤岛危机2》都是有销量保证的大作，而已经发售的《质量效应2》媒体评价超高，销量必定不会令人失望。Riccitiello说，EA之所以出现今天的局面，是因为前两年他对于质量还不够重视。“在90年代，我们作出成功的游戏后，第二年的游戏质量有所降低，但仍然卖得很多。然而一两个浑水摸鱼的游戏会毁掉整个系列。”2010年，改变EA作品质量不高的普遍印象是Riccitiello的首要目标。

■荣誉勋章

Ubisoft

“我们的目标是迅速占领10%的市场份额，我们有的是机会。”
——育碧 CEO Yves Guillemot

游戏名	机种	发售日
RUSE	PS3/X360	未定
赤钢铁2	Wii	3月26日
分裂细胞 断罪	X360	4月1日
波斯王子 遗忘之沙	PS3/X360/Wii/PSP/NDS	5月11日
I Am Alive	PS3/X360	未定
横冲直撞新作	PS3/X360	未定

与Capcom一样，积极投身于次世代并在初期获得大成功的育碧正面临困境。虽然《刺客信条Ⅱ》大热销，有望打破前作800万套的销售记录，但在Wii和NDS休闲游戏上的投资血本无归。新的一年里，育碧将会把开发资源转移到PS3和X360，并表示会在这一年里公开重点打造的新品牌与创新作品。另外，已经许久没有续作公开的《幽灵行动》与《彩虹六号》据称也会有新作公布。目前育碧在游戏软件市场占有6%的市场份额，Guillemot的目标是在短期内将其市场占有率提高到10%。

■分裂细胞 断罪

■波斯王子 遗忘之沙

Take-Two Rockstar的新王牌

“它将是业界新标杆，将开创新的游戏类型，带来前所未见的游戏新体验。”
——Take-Two总裁 Ben Feder

游戏名	机种	发售日
生化奇兵2	PS3/X360	2月9日
荒野大救赎	PS3/X360	4月27日
马克斯·佩恩3	PS3/X360	第三季度
Agent	PS3	未定
L.A. Noire	PS3	未定
黑手党Ⅱ	PS3/X360	未定
特别行动 战线	PS3/X360	未定

上个财年，Take-Two处境凄惨，由于没有《GTA》正统续作，而《GTAIV》的资料片销量不佳，《GTA 唐人街战争》更是惨败，上个财年Take-Two从盈利近亿美元转为亏损1.4亿美元。Rockstar在本财年内推出《GTA V》的可能性不高，但是他们希望《GTA》正统作品原班人马打造的《Agent》可以成为能匹敌《GTA》的新品牌。Take-Two与Rockstar高层都多次强调了《Agent》的重要性，并表示索尼将会像当年支持《GTA Ⅲ》那样以强大的商业支持帮助其打造该品牌，它很可能会成为年末商战期间PS3的杀手锏。

文 白夜（levelup.cn） 美编 木仙

注：本攻略中用图均为拍摄，质量参差，请谅解。 真结局达成时间：45 小时

王国之心 梦中诞生		Square Enix	动作角色扮演
PSP	キングダムハーツ バース バイ スリーブ		日版
	2010年1月9日	1～6人	6090日元
	对应アドホック・パーティー for PSP		对应玩家年龄：全年龄

虽然是以《梦中诞生》这样一个外传的名字命名，但本作无论从战斗系统的完成度还是从故事方面讲都具有足以成为系列正统作品的素质，而实际上当笔者将游戏通关后认为这款游戏真正的名字应该叫《王国之心0》，它解释了太多系列前两部正统作品中留下的疑问，同时又埋下了许多新的伏笔，等待着下一部作品去补完。

《王国之心 梦中诞生》可以说是“《KH》系列”的一个新高峰，同时也是一个新的起点，从其如今的游戏素质来看，已足以坐稳“SE镇社三宝”的宝座。

操作指南

滑杆	移动
十字键	上下为选择牌面指令（デッキコマンド）／左右为切换 D-LINK 界面
○	普通攻击／打开宝箱以及调查等特殊指令／确定
△	使用牌面指令
□	使用动作指令（アクションコマンド）
×	跳跃／取消
L	转视角／切换锁定目标
R	转视角／切换锁定目标
L+R	锁定・取消锁定／按住为“锁定强攻（シュートロック）”
START	打开菜单／战斗中暂停
SELECT	主视角观察／切换几套设定好的技能设置

系统解析

开始之前

游戏支持记忆棒安装，共分200MB\400MB\600MB三种，容量越大越能在游戏中减少读取时间。此外游戏共分三个难度——初级（ビギナーモード）、标准（スタンダードモード）以及最难的“プラウドモード”，除去和战斗难度有关，难度的选择还和一些隐藏要素有关，所以有自信的玩家建议直接选择“プラウドモード”进行游戏。

画面解说

①指令计量槽

通过使用“牌面指令（デッキコマンド）”与“基本指令（ベースコマンド）”攻击敌人，指令计量槽就会得到积蓄，当计量槽积蓄到最大值时玩家便可以根据战斗情况改变指令风格或者是发动终结技能（フィニッシュコマンド）。

②牌面指令

能通过△键发动的技能以及魔法等被称为牌面指令。这部分的指令需要玩家在进入战斗前就设置好。之后进入战斗后这部分指令对应的招式便会随着时间的经过积蓄，从而达到可以释放的状态。

③基本指令

通过○键所发动的“战斗”等基本攻击指令。当指令计量槽积蓄满并且发生了指令风格的变化的话，这部分将会追加对应指令风格的固有连续技，若是未能满足指令风格变化的条件，则将出现终结技的指令。

④简易导航地图

红色的矩形代表这个区域的出入口，钥匙形状代表的是玩家目前控制的角色。不过要显示这个地图需要先在各个世界中取得“ナビマップ”。

⑤ D-LINK 计量槽

耗费这个计量槽可以发动D-LINK（ディメンションリンク），不过每次发动都需要这个计量槽积蓄满（会闪光）才可以。捡起打倒敌人掉落的蓝色小十字可以得到回复。

⑥焦点计量槽

焦点计量槽（FOCUS）是用来发动锁定强攻技能的，恢复要靠攻击成功命中敌人。

⑦ HP 槽

当前角色HP剩余量，减到0即GAME OVER。

⑧记录点

记录点除去存储游戏进度和恢复角色最大HP之外，还具有可以连接世界地图的功能。此外，在记录点上打开菜单还可以进行富豪街“コマンドボード”的游戏。

⑨指令商店

指令商店（コマンドショップ）中会出售各种牌面指令，而此外最方便的一点就是——当玩家合成出某个指令之后，这个指令就可以在指令商店里买到了，所以不用担心合成某些指令会浪费掉之前的指令。

当角色的HP为0时会转入GAME OVER菜单，其中有三个选项：

◆コンディニュー，从上一个CHECK POINT再开始

◆リトライ，从刚刚的战斗起点开始

◆ロードゲーム，读取存档再开始

©Disney.Developed by SQUARE ENIX/h.a.n.d.

世界地图

通过记录点就可以在世界地图中移动，当移动到每个世界的旁边时，会显示这里的战斗等级以及宝物获得率，其实这已经一定程度上划分了流程先到哪里的顺序。

在这个画面下按 START 会出现菜单：

つづける——**继续**

キャンプメニュ ——**打开主菜单**

セーブ——**存档**

菜单指南

デッキコマンド	设定牌面指令
アイテム	道具
アビリティ	技能
ディメンションリンク	次元联结
ステータス	状态
レポート	报告
コマンドボード	富豪街游戏
コンフィグ	设置
ゲームヘルプ	游戏帮助

牌面指令（デッキコマンド）要点

◆デッキ**编集**，分为战斗指令（バトルコマンド）、动作指令（アクションコマンド）以及锁定强攻指令（シュートロックコマンド）三类，设置好后在战斗中才可以使用。其中战斗指令又分为攻击指令（アタック）、魔法指令（まほう）、朋友指令（フレンド）以及道具（アイテム），靠指令前面的图标很好分辨——攻击指令前的图标是钥匙、魔法是魔法师的帽子、朋友指令前是米奇的头像，道具则是一个瓶子的图标，其中朋友指令是在联机竞技场中对同伴使用的技能，但部分在单机流程中也会起作用；动作指令同样也有类别划分——移动指令（图标为靴子）、防御指令（图标为盾）和反击指令（图标为红色曲折箭头）。

每个指令都有等级存在，会随着在战斗中获得经验值而成长，成长的同时效果也会一定程度得到加强，而成长到极限后等级会变为皇冠图标。此外，可以在“デッキセット”中设置三套不同的设置，以针对不同情况。

◆**指令合成（コマンドチャージ）**，将两个技能合成为另外的技能，通常是用在战斗指令中，低级的两个技能合成成为高级技能，不过需要注意的是，大部分技能要先成长为皇冠等级才可以参与合成。此外，在合成两个技能的同时还能加入合成道具（结晶）以让合成出的技能带有特别的技能（アビリティ）。

きらめく结晶	通常在合成时加入会产生各属性伤害上升等效果，比如增加火属性伤害的“ファイアアップ”
时の结晶	通常在合成时加入会产生技能冷却时间缩短等效果，比如“アタックヘイスト”
力の结晶	通常在合成时加入会产生让某些特定攻击伤害加大的技能，比如“コンボFアップ”
みなぎる结晶	通常在合成时加入会产生让连击数上升的技能，比如“コンボプラス”
うるおいの结晶	通常在合成时加入会产生让最大 HP 上升的技能，比如“HP アップ”
満たされる结晶	通常在合成时加入会产生增加补充 HP 的光球掉落量上升等技能，比如“HP プライズアップ”
めぐりくる结晶	通常在合成时加入会产生 EXP 上升等技能，比如“EXP チャンス”
混沌の结晶	通常在合成时加入会产生各种随机的技能

◆**终结技（フィニッシュコマンド）**

前面说过，终结技是要在指令计量槽积蓄满的情况下才可以使用的强力攻击。这里要解释的是，各指令风格（コマンドスタイル）的终结技都是固定的，但是普通状态下的终结技是可以成长的——最初的终结技都是“フィニッシュ”，但是这个技能会通过达成各种不同的条件而成长。比如泰拉的最初终结技“フィニッシュ”，得到一定的经验值就会升级为“ロックライズ1”；而如果达成了一定数量的指令风格“ファイアブレイザー”的转换的话，“フィニッシュ”还会派生出“ヒートスラッシュ1”；如果得到了一定数量的金钱后还可以派生出“ゴールドラッシュ”。篇幅关系，下期杂志的研究栏目中将放出全角色的终结技派生表以及习得条件。

技能（アビリティ）

技能指的都是“被动技能”，也就是装备上后会自动发生效果的。技能都要靠牌面指令附带而获得，当附带某技能的牌面指令成长为皇冠等级时，该技能也就被永久习得了，可以在菜单的“アビリティ选项”中选择开关和装备。技能也有分类：

プライズ——**影响战斗掉落物的技能**

ステータス——**影响战斗时状态的技能**

サポート——**支援技能**

其中有些技能是可以复数装备的，装备数量越多，效果越强。

プライズ类

技能名	可装备数	效果	合成备考
ドロー	5	自动吸收击倒敌人后的掉落物	エリアルブレイク＋スライドダッシュ＋満たされる结晶
HP プライズアップ	3	击倒敌人时掉落的 HP 恢复光球增多	ファイア＋ファイア＋満たされる结晶
リンクプライズアップ	3	击倒敌人时掉落的 D-LINK 恢复光球增多	ファイア＋ファイア＋めぐりくる结晶
ラックアップ	5	击倒敌人时掉落的道具几率增加	エリアルブレイク＋スライドダッシュ＋めぐりくる结晶

ステータス类

技能名	可装备数	效果	合成备考
HP アップ	3	增加 HP 最大值	ファイア＋ファイア＋うるおいの结晶
ファイアアップ	3	火系技能伤害加大	ファイア系＋ファイア系＋きらめく结晶
ブリザドアップ	3	冰系技能伤害加大	ブリザド系＋ブリザド系＋きらめく结晶
サンダーアップ	3	雷系技能伤害加大	サンダー系＋サンダー系＋きらめく结晶
ケアルアップ	3	ケアル系技能 HP 回复量增加	ケアル系＋ケアル系＋きらめく结晶
アイテムアップ	3	回复道具的回复量增加	エリアルブレイク＋スライドダッシュ＋うるおいの结晶
アタックヘイスト	5	减少アタック系指令的冷却时间	エリアルブレイク＋スライドダッシュ＋时の结晶
マジックヘイスト	5	减少魔法系指令的冷却时间	ファイア＋ファイア＋时の结晶
コンボFアップ	2	终极技伤害量增大	ケアル＋ケアル＋力の结晶
ファイアガード	2	增加火耐性	スライドダッシュ＋ファイア＋きらめく结晶
サンダーガード	2	增加雷耐性	スライドダッシュ＋サンダー＋きらめく结晶
ブリザドガード	2	增加冰耐性	エリアルブレイク＋ブリザド＋きらめく结晶
ダークガード	2	增加暗耐性	エリアルブレイク＋スライドダッシュ＋きらめく结晶
リロードブースト	1	HP 处于 25% 以下时所有指令的冷却时间减少	ブリザラ＋ブリザラ＋时の结晶
ディフェンダー	1	HP 处于 25% 以下时防御力增强	ケアルラ＋ケアルラ＋うるおいの结晶

サポート类

技能名	可装备数	效果	合成备考
コンボプラス	3	地上连击数加 1	ブリザド＋ブリザド＋みなぎる结晶
エアコンボプラス	3	空中连击数加 1	ファイア＋ファイア＋みなぎる结晶
EXP チャンス	1	HP 处于 25% 以下时获得 EXP 两倍	ファイラ＋ファイラ＋めぐりくる结晶
EXP ウォーク	1	每走一步就获得 1 的经验值	ブリザド Lv2 ＋エアロ Lv3 ＋めぐりくる结晶
ダメージアスピル	1	受到伤害时 FOCUS 槽会回复	ファイラ＋ファイラ＋うるおいの结晶
ラストリーヴ	1	HP 在 2 以上时受到致命攻击可以保留 HP1	ケアルラ＋ケアルラ＋力の结晶
コンボリーヴ	1	受到致命连击时（2HIT 以上）可以保留 HP1	ファイラ＋ファイラ＋みなぎる结晶
ライブラ	1	锁定时会显示敌人的 HP	初期装备
リーフベール	1	在使用ケアル系指令时不会受伤	ファイア＋ファイア＋力の结晶＼ブリザド＋ブリザド＋力の结晶

次元联结(ディメンションリンク)

游戏中达成一定条件后就可以建立起与各个角色的次元联结,也就是画面上的D-LINK。这样在战斗中当D-LINK槽满的状态下就可以按十字键的右键进入D-LINK选单并与某个角色达成联结,这样的话就可以在战斗中使用那名角色的特别技能,这也是对牌面指令有装备数量限制的一个补偿。比如在没有装备回复系魔法以及回复道具的状态下进入重伤状态,就可以先与有回复系魔法的角色达成联结,使用他们的回复系魔法补充HP。

■白雪公主和扎克斯的D-LINK已经成长至最高。

次元联结的成长

可以看到在次元联结的管理画面里,每个角色的名字后面都有两个圆形的槽,这是一些与该角色达成次元联结时的特别效果,不过只有在次元联结成长后才可以获得。成长的方法很简单,只要玩家与某个角色达成联结后不断地击倒敌人,一定数量后就会出现提供这些特殊能力的五角星标志出现,取得后不仅会有特殊效果,角色的头像以及终结技都有会变化。

指令风格(コマンドスタイル)

本作的核心系统之一,之前提到当指令计量槽提升到满格时就有可能会转换指令风格,而具体转换成哪种指令风格,要看将指令计量槽积蓄满的过程中所使用的牌面指令。比如泰拉的指令风格“ファイアブレイザー”,

■HIT数多的“タイムスプライサー”可以迅速转换指令风格。

就要求玩家在积蓄指令计量槽的过程中多使用火系的攻击才可以转换。每种指令风格都有其优势存在,还拿“ファイアブレイザー”举例,在这种指令风格下的所有攻击都会具有火属性,并且在连击结束后还会有特殊的周身包围火炎的攻击方式,当然在这个指令风格的状态下再度积蓄满指令计量槽还有特别的终结技存在。

此外,指令风格还具有级别存在,这可以从主菜单下“ステータス”——“コマンドスタイル”下的列表里看出,前面有一颗星星的为一级指令风格,有两颗星型标志的则为二级指令风格。二级指令风格是要在某个指令风格中再度达成条件并积蓄满指令计量槽才能转换的,通常具有比一级指令风格更强悍的招式和特殊效果。

■泰拉特有的2级指令风格“岩石破坏者”。

全角色指令风格一览

泰拉(テラ)

名称	级别	转换必要指令	习得方法
フェイタルモード	1	使用攻击系指令,比如“エリアルブレイク”	初期习得
ファイアブレイザー	1	使用火系的指令	完成ドワーフ・ウッドランド世界的剧情
ダイヤモンドダスト	1	使用冰系的指令	完成エンチャンテッド・ドミニオン世界的剧情
サンダーボルト	1	使用雷电系的指令	完成ディープスペース世界的剧情
ロックブレイカー	2	ブレード系/デトネ系/ブルータルブラスト	击破レイディアンガーデン的BOSS后
ブレードチャージ	2	ストライク系/ファイア系/ブリザド	在ネバーランドイベント触发相应剧情后
ダークインパルス	2	ゼログラビデ系/マグネ系/ダーク系	后期谜之荒野的ゼアノート事件发生后

菲恩图斯(ヴェントゥス)

名称	级别	转换必要指令	习得方法
スピードレイヴ	1	エリアルブレイク等攻击系指令	初期习得
ファイアブレイザー	1	使用火系的指令	完成ドワーフ・ウッドランド世界的剧情
ダイヤモンドダスト	1	使用冰系的指令	キャッスル・オブ・ドリーム世界的BOSS“ルシファー”击破后
サンダーボルト	1	使用雷电系的指令	エンチャンテッド・ドミニオン世界的BOSS“マレフィセント”击破后
サイクロン	2	エアロ系/ストライク系/レイド系	レディアントガーデン的BOSS击破后
ウィングブレード	2	ブレード系/マグネ系/カウンター系	ディープスペース的前期剧情后
エアライダー	2	突进系(スライドダッシュ等)/ゼログラビデ系/ジャンプ系(エリアルブレイク)	幻影竞技场“集いたる暴君”任务完成

阿克雅(アクア)

名称	级别	转换必要指令	习得方法
マジックウィッシュ	1	魔法系指令	初期
ファイアブレイザー	1	使用火系的指令	击倒BOSS“マレフィセント・ドラゴン”
サンダーボルト	1	使用雷系的指令	キャッスル・オブ・ドリーム的世界完成护卫ジャック的事件后
ダイヤモンドダスト	1	使用冰系的指令	オリンポスコロシアム的BOSS击破后
ブレードチャージ	2	ストライク系/ファイア系/ブリザド系	レイディアントガーデン的BOSS击破后
ゴーストドライヴ	2	マグネ系/サンダー系/カウンター系	在ネバーランド击破ヴァニタス后
エアライダー	2	突进系(スライドダッシュ等)/ゼログラビデ系/ジャンプ系(エリアルブレイク)	幻影竞技场“集いたる暴君”任务完成

其实每个角色的指令风格除去菲恩图斯和阿克雅的“エアライダー”,其余的剧情中都一定会获得。而除去以上列出的之外,在ディズニータウン的迷你游戏リズミックアイス的挑战中还可以获得一种相对特殊的指令风格“アイスブラスト”,玩家们千万不要错过。

富豪街

其实应该叫“指令富豪街(コマンドボード)”,是将传统的富豪街游戏融入到指令培养中,基本原则和传统的富豪街玩法一样,游戏后的回报就是会令各牌面指令获得相应的经验值。不过这个模式可以说丝毫不影响流程的进行,篇幅关系,下期杂志的研究栏目中我们将刊登这个模式的详解。

“真·结局”流程攻略

本篇流程的要点在于“剧本完成度 100%、宝箱收集率 100% 以及迷你游戏完成度 100%”的指南，关于游戏结束后的“战斗达成率”还要完成“幻影竞技场”的内容，由于本期的时间以及篇幅关系，竞技场的内容以及一些研究内容将在下期放出。

序章

序章操作的角色是菲恩图斯(ヴェントゥス)，主旨就是要玩家熟悉一下游戏的基本系统以及操作。来到山道上后，要依次进行的操作是用○键的普通攻击击打吊环、用△键的牌面指令击打吊环、同时按下L和R键锁定吊环以及到边上的平台上靠近宝箱并按下○键打开它。全部完成后来到山顶，剧情过后进行的是战斗指南，玩家要依次用□键的防御指令成功防御菲恩的攻击、连续攻击以积攒满指令计量槽后用终结技成功击打菲恩、同时按住L和R键锁定目标并用锁定强攻技能成功击打目标，这些都是战斗中最基本的操作。

之后玩家可以选择一个角色作为对手反复练习这些战斗的基本，最后选择“キャラクターを选ぶ”并从三个主角中选择一个开始正篇。这里笔者从难度以及故事发生时间顺序的角度建议玩家按照泰拉、菲恩图斯以及阿克雅的顺序进行游戏。

泰拉(テラ)篇

首先是键刃大师资格考试，内容则是和艾拉库斯(マスター・エラクウス)大师召唤出来的光之球进行战斗，没有难点，光之球攻击频率很低且有同伴的帮助，玩家只要在这一战中熟悉一下锁定、普通攻击以及△键的牌面指令(デッキコマンド)的交替使用。战斗结束后解锁了指令风格“フェイタルモード”以及“次元联结(ディメンションリンク)”，也就是D-LINK系统，具体解析请参看系统解析部分，目前解锁的只有菲恩托斯和阿克雅。

由于在战斗中发现了泰拉还没有完全克制自己的暗之力，所以艾拉库斯未能让泰拉通过大师认证考试，因此泰拉还必须继续修行。而正因为如此，我们泰拉篇的旅行也就此开始……

エンチャンテッド・ドミニオン

这是旅行的第一站，睡美人的世界。在之前世界地图移动时已经可以进行富豪街“コマンドボード”的游戏，目前只有场景“旅立ちの地”，接下来的游戏中可以随时用记录点回到世界地图中。

进入エンチャンテッド・ドミニオン后的第一个场景是森林，这里将首次与本作的新敌人“无知者(アンヴァース)”发生战斗，主要敌人有フラッド、スクラッパー、ブルーザー、レッドホットチリ，可以熟悉一下利用牌面指令增加指令计量槽最大时变换“指令风格(コマンドスタイル)”的系统。

■本作中的最典型敌人“无知者”。

其中需要注意的是体型很胖的ブルーザー，会跳起来落地产生具有周身攻击判定的冲击波，所以看到它跳起来要及时利用滑杆和□键回避到离它比较远的地方换用魔法攻击，之后的几个场景内遇到它也是如此对付。

过桥发生剧情后顺路来到城堡内，在“谒见の间”消灭掉大批杂兵后顺着楼梯来到2楼，在尽头调查有魔法结界的门进入其中见到睡美人。在这里泰拉受到了魔女的蛊惑而用键刃将睡美人公主的心交给了魔女。剧情过后，D-LINK里增加了魔女“マレフィセント”，先回收宝箱，这里有重要道具迷你地图(ナビマップ)，随后进里屋“屋根里部屋”回收魔法“スリプル”以及重要道具“アタックレシピ”(合成攻击指令的菜单)。利用这个菜单，玩家可以先用“エリアルブレイク”以及“スライドダッシュ”配合“うるおいの结晶”合成出带“アイテムアップ(道具效果上升)”的攻击指令“ストライクレイド”，或配合“满たされる结晶”合成出“ドロー(自动吸收打倒敌人时掉落的HP恢复球等)”，都很有用，而合成时失去的技能可以在这里的莫古利商店(コマンドショップ)买回来。

之后回到“谒见の间”，发生BOSS战。BOSS“ホイールマスター”的攻击方式有以下机种：

BOSS攻击方式	应对方法
跳起砸地冲击波	看到跳起后不停做回避动作
拘束光线	不停按屏幕提示点○键
投掷轮盘	看准时机很容易躲过，然后是攻击的好时机，不过要注意轮盘飞回来时依旧有攻击判定，不要贪刀，砍两下就回避
抡拳攻击	近身时BOSS会使用，看时机回避即可
冲刺攻击	可看准时机防御并停止它的攻击
疯狂跺脚	一般是被打瘫痪之后恢复时立刻使用，看准其起身及时远离

对付这个BOSS时最注重的是灵活的移动，包括回避以及近其身，不过最有效的给予打击的方法还是“锁定强攻(シュートロック)”技能，因为这个攻击方式无视距离，所以要充分利用好“焦点计量槽(FOCUS)”；当自己HP剩余不多时可利用D-LINK切换至阿克雅的技能，用恢复魔法“ケアルラ”恢复HP。

战斗胜利后追加指令风格“钻石星辰(ダイヤモンドダスト)”而且“牌面指令(デッキコマンド)”可装备数加1，同时获得注重魔法攻击的新键刃“フェアリースター”。

宝箱资料

森 水边：ポーション、力の结晶
森 广场：ブリザド
谒见の间：ゼログラビデ、エーテル、ポーション
廊下：エーテル
オーロラの部屋：ナビマップ
屋根里部屋：スリプル、アタックレシピ

BOSS 战后自动来到世界地图，此时其余三个场景“キャッスル・オブ・ドリーム(灰姑娘的世界)”、“ドワーフ・ウッドランド(白雪公主的世界)”以及“ミラージュアリーナ(联机的幻影竞技场)”。从战斗等级等信息介绍来看，下一站我们的目的地是“キャッスル・オブ・ドリーム”，不过在此之前可以先回到“旅立ちの地”去回收宝箱。

宝箱资料
山道：ストップ、ハイポーション、力の结晶
山顶：うるおいの结晶

キャッスル・オブ・ドリーム

■这些就是会掉落冰淇淋素材的“プライズポット”。

来到这里后首先就见到因为没有礼服无法参加舞会的灰姑娘辛德瑞拉(シンデレラ)在哭泣，泰拉上前安慰了没两句的时候突然有大批“无知者”前来，没有什么新敌人，此时玩家可以注意一下锻炼技能，通过第一个世界后势必有一些技能已经满级了，此时可以换一些新的技能上来。战斗结束后，神仙教母出现，好心的她用魔法为善良的辛德瑞拉变出了南瓜马车和漂亮的礼服，辛德瑞拉终于如愿以偿坐上南瓜马车往城堡的方向而去。

此时玩家可以先往喷水池方向走来到“屋敷前”，与另一批敌人交战后先拿取这里的宝箱“サンダーストーム”，这是一个新的锁定强攻技能。之后往反方向走，再次穿过“屋敷はずれの森”来到“城门广场”，这里的宝箱里有导航地图，记得取得，而中央的水池里有一种敌人“プライズポット”，不会攻击但是过一段时间会自己消失，而玩家要做的就是用攻击频率高的技能一直打它，可以获得诸如“生日蛋糕(バースデイケーキ)”这样的素材，是以后合成“指令风格冰淇淋”用的，详细稍后再说。

来到城门前遇到被无知者围攻的辛德瑞拉，帮其解围后接下来的一段路玩家要护卫她前往舞会会场，这里“ゼログラビデ”魔法很好用，可以让身边所有的敌人浮空并停止行动，趁机消灭它们可保辛德瑞拉安全，在“大阶段”一上来的三个ブルーザー战可以远距离锁定强攻后一口气高效率消灭掉。注意像靴子一样的敌人“シューゲイザー”把头缩进去的时候是全身无敌的，请及时切换攻击目标。护送到目的地后获得防御“リフレクトガード”的扩展技能“リベンジスタンプ”，效果为在防御住敌人攻击后立刻按○键发动砸地攻击以冲击波伤害敌人。

护送灰姑娘来到会场后，泰拉又发现了隐藏在这里的无知者，回身从“大阶段”一楼的右手边进入“廊下”，途径“控制室”，在这里稍作调整后从出口离开来到“大广间”发生 BOSS 战。

对付“シンフォニーマスター”的诀窍在于先消灭它的乐器，不过最初它多会使用乐器来发动音符攻击，比较容易回避，对操作有信心的玩家还可以防御住后利用“リベンジスタンプ”来反击。当看到那三个乐器都围在玩家周围转动时请及时回避出这个范围，否则会受到伤害。此外，在每消灭一个乐器时请及时远离 BOSS 本体，BOSS 会发动愤怒攻势。当所有乐器都被消灭后，BOSS 会多出两个攻击方式，一个就是传统的跳起下落造成冲击波，同样是看到其跳起就不断回避远离；另外一个就是令指挥棒伸长的攻击，看准回避到旁边即可。

战斗胜利后 D-LINK 里追加辛德瑞拉，同时得到有一定几率出现会心一击的新武器键刃“クリスタルワークス”。

宝箱资料
屋敷前：サンダーストーム
城门广场：スロウ、ナビマップ、力の结晶、みなぎる结晶
大阶段：ハイポーション、うるおいの结晶、ストライクレイド、ポーション
控え室：サンダー
大广间：时の结晶 (BOSS 战后再来)

ドワーフ・ウッドランド

来到ドワーフ・ウッドランド的泰拉在“镜の间”遇到了魔女询问魔镜问题，问题当然还是那个老问题(世界上最美的女人是谁——汗)，但这个无所不知的魔镜似乎有利用价值，于是在魔女的要求下，只要能取得白雪公主的心就可以让泰拉询问魔镜杰阿诺特大师到底在哪里。

出发后来到“地下广间”，这里有一些隐藏成宝箱的怪物(大宝箱)，玩家在调查后立刻进行攻击一般不会让它有什么出手机会。而那些变色的瓶子则是不同颜色时击打有不同的效果——绿色会掉恢复 HP 的球、青色时会掉恢复 D-LINK 槽的球、红色时则会爆炸，要赶紧远离。有一处火炉的地方可以用火魔法将其点着，然后有新的锁定强攻技能“フレイムバースト”拿，最后利用那些泡泡到高处继续深入。在“地下水路”的要点是要通过击打那些转盘来开启一些栅栏门，在限定时间内通过即可，这里地形较狭窄，普通攻击比较容易打到墙上，可以多利用技能进行攻击。

■从这里往外跳后使用空中冲刺就可以到达拱形门上。

离开地下后来到“中庭”，这里没有敌人，有记录点和莫古利商店，重点是拿到地图。之后来到“花畑”见到了白雪公主，可是她也不知道杰阿诺特大师的下落。正谈话间无知者再度乱入，消灭所有的敌人(可利用新获得“フレイムバースト”大范围有效率地消灭)之后获得动作指令“エアスライド”(在空中按□键可以冲刺)。此时先别着急回城堡，先回到中庭在阶梯处利用“エアスライド”上到旁边的拱形门处，再从拱形门最上方起跳利用“エアスライド”冲到角落的平台上拿取魔法“クラッカーファイガ”。

回到“镜の间”发生 BOSS 战，对魔镜(マジックミラー)。魔镜擅长使用分身，玩家要根据表情来分辨出其真身对其进行打击，其真身的特点便是与其他分身的表情不同。它最有威胁的攻击便是分出很多分身并口吐魔法球来攻击玩家，当被圆形包围时很容易就会分辨出真身，此时最有效的打击方式自然是用强攻锁定，不过想尽可能地多锁定需要时间，过程中要留意 BOSS 的攻击，以回避为先；而当被 BOSS 以及分身竖着包围时，就一直朝向深处不停回避即可；当 BOSS 不使用分身时就是另一个攻击它的最好时机，不过由于它浮空行动，不是很容易近身，所以请锁定后利用“エアスライド”近身。

战斗胜利后泰拉的最大 HP 获得提升，同时火系的指令风格“ファイアブレイザー”得到解锁，新武器“ロックスプレンダー”入手。

宝箱资料
地下广间：エーテル、ポーション、バルーンレター、フレイムバースト
地下水路：ポーション、ガードレシピ、ポイズンブレード、ファイア
中庭：ポーション、ナビマップ、うるおいの结晶、クラッカーファイガ
花畑：满たされる结晶

不思议な塔

从魔镜处得到了一个极为模糊的线索后，泰拉决定去寻找师父艾拉库斯口中的旧友人，于是我们来到了“不思议な塔”。在这里的门外发生遇到米奇的事件后消灭一些杂兵回收宝箱，进入塔内后在塔底再回收一个魔法合成的菜单，然后直接到塔顶“魔法使いの部屋”见到了米奇的老师大魔法师イェン・シッド。在泰拉将无知者以及假面的少年等事情说明后，イェン・シッド表示这件事应该和杰阿诺特大师有着关联，建议泰拉依旧去寻找他。

离开后的泰拉被杰阿诺特大师的声音指引而来到了一片迷之荒野，在这里他得知假面少年名叫瓦尼塔斯(ヴァニタス)，而他的真实身份就是菲恩的黑暗面。这让泰拉十分震惊，并回想起了菲恩来到他们身边时的情形。

在杰阿诺特大师的指引下，泰拉决定到光辉庭院(レイディアントガーデン)去打倒瓦尼塔斯，解决魔物入侵的风波。

宝箱资料
不思议な塔：力の结晶、バルーンレター、ケアル
塔 エントランス：マジックレシピ

レイディアントガーデン

■请优先打击“砂时计”。

一直冲刺即可避免被攻击到。战斗胜利后最大 HP 得到提升,并学习到新的指令风格“ロックブレイカー”。

从菲恩处得到“ディズニ－タウン招待券”,三人见面本是高兴的事情,但得知阿克雅的任务是监视自己的时候,泰拉愤怒地离开了。离开的路上,泰拉遇到了一个神秘的黑衣男子,从他口中得知我们要寻找的杰阿诺特大师被他抓起来关在了城外庭园。虽然半信半疑,但泰拉还是决定去看一下,从原路返回并从中央广场的另一端来到城外庭院,从中间的喷水池进入“净化设施”,在这里与黑衣男子“ブライグ”发生战斗。

来到这里后首先迎接泰拉的就是一大批无知者,其中新敌人クロノツイスタ－和イリタブルタンク需要特别注意一下,クロノツイスタ－就是一个砂时计的形状,在它的砂时计完全倒计时结束后会发动时间停止的“ストップ”魔法,令玩家相当一段时间内不能动弹,这时候被围攻就很危险,所以这是优先锁定攻击目标;イリタブルタンク是红色的大胖子型敌人,受到正面攻击一定程度后会自爆,威力巨大,所以请绕到背后攻击。

战斗结束后无意间见到了杰阿诺特大师的背影,于是顺路追上去遇到了魔法师玛琳(マ－リン),在他的家发生归还书的事件后调查一下那本书就可以在富豪街游戏里追加小熊维尼的世界百亩森林(100 エ－カ－の森)了。

出门后看到一个大型的无知者一闪而过,拿完地图之后便追上去吧!来到“喷水广场”,这里要借助喷水的水龙头配合空中冲刺技能“エアスライド”上到上方离开,顺带一提,这里的右上平台有新攻击技能“サンダ－ブリッツ”务必拿到,右下的角落也有掉落合成冰淇淋素材的敌人“プライズポット”。

之后的通过“水路”来到“动力炉”与菲恩和阿克雅汇合,共同迎战 BOSS“トリニティア－マ－”。正确攻击 BOSS 的顺序是脚、手、头,最有效率的方法就是先用锁定强攻一口气锁定住脚将其消灭,之后战斗中如果积蓄满了“焦点计量槽”就继续锁定强攻,当 BOSS 释放激光射线攻击或电磁攻击时根据它转动的角度

面对他跳到高处平台的狙击,玩家只需防御住便可以弹回子弹伤害到 BOSS。他的前期攻击方式大多为倒挂在空中射击,规律为射击两次要有一个上子弹的硬直时间,回避过前两次攻击后就可以上前反击了。站在地上的射击以及跑动中的残像疯狂射击与其按相同的方向划圆移动即可全部躲过,而蓄力射击看准时机回避也可以轻松躲过。胜利后牌面指令装备数加 1,同时得到锁定强攻技能“ブラックボレ－”以及“ゼアノ－トレポ－ト 2”。

宝箱资料

中央广场:ハイポーション、ポーション
マーリンの家:きらめく结晶
住宅街:ナビマップ
喷水广场:オールキュア、时の结晶、サンダーブリッツ
水路:エスナ、ブラックアウト、ハイポーション
城外庭园:力の结晶、ファイラ
净化设施:メガポーション、混沌の结晶(需要完成 BOSS 战后再回去)

ディズニ－タウン

■用雷属性攻击猛攻之!

有了刚刚菲恩赠送的“ディズニ－タウン招待券”,并无什么头绪的泰拉选择来到了ディズニ－タウン这个欢乐的小镇。剧情过后首先在“レ－ス受付”找小松鼠对话参加“ランブルレ－シング”的比赛,并取得第一。比赛类似《马里奥赛车》,获胜的重点在于第一个加速跳台,利用这个跳台可以进入一条非常近的捷径,基本必胜。赛车中的操作为 × 键加速、□键刹车、○键攻击、△键防御对手攻击。另外在比赛开始前的倒计时 3、2、1、GO 的“GO”出现时立刻按住 × 键还会有“超级起步”效果,保证一开始就获得领先。胜利后这里的剧情基本就结束了,但是实际上这个小镇还有许多值得探索的地方。

首先是赛车游戏胜利后会解开新的赛事,每项赛事获得优胜后都会有不同的奖品。

赛事	报酬
カントリーコース	ハイポーション
ディズニーサーキット	エアロラ
グランドサーキット	ウィニングメダリオン(武器)

在“メイン会场”会遇到三只小鸭,他们在这里经营着一家冰淇淋店,这就是之前玩家如果从“プライズポット”身上得到素材后到这里就可以合成冰淇淋,吃下去后就可以立刻变成相应的指令风格,详细的合成列表会在稍后的研究栏目中放出。此外,这里和身穿蓝色衣服的デュ－イ对话还可以玩一个音乐的迷你游戏“リズミックアイス”,玩法就是根据节奏在正确的位置合适的时机按下圆圈即可,当出现 PUSH 字样时要连打按键。

曲目	模式	报酬	条件
イッツ・ア・スモールワールド	ビギナー	“デザート★パラダイス”解锁	总分 1000 以上
	マスター	“デザート★パラダイス”的マスター模式、ブリザラ	总分 2000 以上
	スペシャル	エリクサー	总分 1500 以上
デザート★パラダイス	ビギナー	“イッツ・ア・スモールワールド”的マスター模式	总分 1000 以上
	マスター	两首曲子的マスター模式、指令风格“アイスブラスト”	总分 2000 以上
	スペシャル	混沌の结晶	总分 2300 以上

■攻击这个信箱可以得到朋友指令“纸飞雪”。

从“メイン会场”的一个打开的井盖可以到达地下的“からくり部屋”,在这里的尽头有一个装置,锁定后不断用雷电系的魔法或招式攻击给其充电到最大,之后机关开始运转。玩家从而可以借助机关到场景上方拿取宝箱以及前往“ピ－トの游技场”。

“ピ－トの游技场”本身就是一个弹珠台的迷你游戏,玩家要充当球在整个场景中飞来飞去,在场景的左边、右上、中间分别藏有三个宝箱,并且如果都碰到过场景内的 4 个绿色的杠子之后中间的部分还会有一个宝箱出现,配合空中冲刺“エアスライド”争取获得全部宝箱吧!

除以上内容之外,“フル－ツボ－ル广场”与“ホ－レス・ホ－スカラ－”对话还可以玩一个类似于沙滩排球的迷你游戏“フル－ツスキャッタ－”。这个游戏的原则是将类似西瓜等“球”打到对方的有“GOAL”标识的网里,限定时间内哪一方分数高就算哪一方获胜。其中具体操作为○为射球、□为弧线球,这两个在击打时都可以用滑竿来控制出手方向,△为挑高球,之后再用○为高速射球、□为击打对方队员的杀球。

宝箱资料

メイン会场:ナビマップ、ポーション
レース会场前:リベンジファング、めぐりくる结晶、スロットブレード(要从“ピートの游技场”出来才可以拿到)
からくり部屋:サンダー、サンダー、アブソリュートゼロ、メガポーション、アクションレシピ、混沌の结晶、オールキュア、エリアルスラム、ブレイクタイム
ピートの游技场:ゼログラビラ、混沌の结晶、エリアルスラム、ブレイクタイム(碰到场景中全部 4 个绿色杠子)

オリンポスコロシアム

■要从背后攻击这种敌人。

来到此处后依旧是首先要面对很多的无知者,其中尤其要注意新敌人“バックルブル－ザ－”,正面完全无敌,要从背面攻击,而攻击两次后它必转身反击,此时可按□键防御后再利用“リベンジスタンプ”技能

反击，非常有效。

消灭掉敌人救出海格力斯后，从他口中得知了斗技大会的消息，泰拉也非常感兴趣，希望通过这个大会测试一下自己的力量，而恰巧此时冥界之王哈迪斯（ハデス）也看上了泰拉的力量……到“コロシアム：ロビー”与哈迪斯对话选择“はじめよう”，接下来是10连战，玩家要在限定时间内消灭全部敌人才可以晋级。前面的大部分战斗都非常容易，最后两战稍有难度，这里推荐魔法“マグネラ”，这个魔法可以靠磁力将范围内的敌人聚集在一起给予伤害，有效地提高了战斗效率，当然如果FOCUS槽允许的话用锁定强攻更加容易达成目的。

完成这10连战后再度在“コロシアム：ロビー”与哈迪斯对话则会进入BOSS二连战：第一阶段BOSS的攻击方式只有三种——普通斩击、黑暗冲击波以及跳起下斩，前两招用防御后“リベンジスタンプ”技能的反击即可应付，跳起下斩无法防御，冲刺躲开后反击即可；胜利后一个熟悉的身影出现——来自《FFⅦ》的扎克斯（ザックス），不过他受到了哈迪斯的控制，接下来的战斗中他除去以上三个攻击方式外，多出了陨石和分身连斩两个强力招式，陨石用“ソニックスライド”连续冲刺回避即可，而分身连斩则基本无法回避，受到攻击后及时回复HP即可，并且他用完这招通常会做出痛苦的样子，此时也是我们攻击的最好时机。战斗胜利后牌面指令装备数加1、D-LINK里追加了扎克斯并且得到新键刃“英雄之证（マークオブヒーロー）”。

到此这个世界的剧情算完成了，不过玩家再回到这个世界后可以进竞技场与海格力斯进行一个砸罐子的迷你游戏，限定时间内如果比对手破坏的罐子多便可以获得一个不错的攻击技能“ソニックレイヴ”，建议取得。

宝箱资料

コロシアム 入口广场：メガポーション、メガアタックレシピ、ファイアストライク
コロシアム ロビー：ナビマップ

ディープスペース

进入这个世界前先要有一段星间飞行的战斗，○为旋转攻击、△为冲刺攻击、□为防御，玩家只需冲到敌人堆里不停用旋转攻击便可轻松通过。之后泰拉莫名奇妙被抓了起来，醒来后发现这里也被无知者所袭击了，消灭眼前的杂兵后。泰拉救出了“强霸博士（ジャンバ）”，并决定和他一起去救出他口中为了对抗无知者而制造出来的超强力生物“试验品626号”。在“トゥーロ星：收容区画”这个场景内利用那些上下来回移动的平台可以到高处拿到许多宝物，其中有高跳技能（ハイジャンプ）一定要拿到。

在“トゥーロ星：传送室”通过一个装置深入，在“船体外壁”的驾驶键刃的操作和之前的一样，不过这里没有任何宝箱，玩家不用恋战，直接到“出击デッキ”即可。在这里先借助紫色的箱子到达“机关室入口”取得宝箱，再回到这里调查装置使这里变成无重力状态，这样就可以跳到高处消灭那些粘在墙上发炮的敌人，另外这里会出现一种外形有些像水母的敌人“ジェリーボール”，它基本没有什么攻击欲望，但是受到攻击后会不断分裂。

经“コントロールルーム”、“船内通路”来到“拘束室”，在这里发生对“试验品221号”的BOSS战。前期BOSS的攻击方式有三种——到场景中央释放电球、带电冲刺、全身放电，前两种都可以防御后反击，全身放电则只可以回避，这招释放前的动作比较明显，见到后远离即可。在其HP下降到一定程度后，它会操作场景中央的机械手进行攻击，此时要先全力毁掉这对机械手，然后BOSS会处于一段比较长时间的眩晕状态，火力全开猛攻。最后阶段BOSS多出的巨大电球攻击不能防御，要及时回避。

战斗胜利后学习到新的雷电系的指令风格“サンダーボルト”，同时D-LINK里建立起了与スティッチ的联结并得到新武器“ハイパードライブ”，富豪街中追加ディープスペース的场景。

宝箱资料

トゥーロ星 收容区画：ハイジャンプ、力の结晶、メガエーテル、ブルータルブラスト、メガポーション
トゥーロ星 传送室：ナビマップ
宇宙船 传送室：ハイポーション
出击デッキ：めぐりくる结晶、みなぎる结晶、サンダラ
机关室入口：デトネスクウェア
接续区画：时の结晶、满たされる结晶、メガポーション
コントロールルーム：ハイポーション
船内通路：エーテル、ハイポーション
船内通路（完成后再进入）：力の结晶、デジョン

ネバーランド

■打到最上面的图腾便可以获得雷属性高级魔法。

这里需要注意的新敌人是外形类似大猩猩的“ワイルドブルーザー”，其追踪突进撞击可以用防御反击，而砸地释放的石头冲击波则只能闪避。消灭第一批无知者后被虎克船长蛊惑向“ドクロ岩”出发。这里的场景相比之前稍微复杂一点，除主线外有几条岔路，这里介绍一下：

◆“溪谷”左边的出口是“集落”，在里面利用可以将玩家弹到高处的鼓击打那个有图腾的木桩可以获得一个最高等级雷魔法“サンダガ”。

◆人鱼の入り江，左上为通往“崖道”，下为通往“海岸”以及“虹の泷：下部”，建议先到后者去回收宝箱。此外这个场景右上隐藏着攻击技能“ダークヘイズ”的宝箱，要游泳过去。

◆崖道，这里的岩石可以用攻击破坏，有宝箱藏在岩石后面。另外这里的山壁上有一个山洞，用空中冲刺进入可以回到“人鱼の入り江”，拿取一个“ガイアブレイク”的技能。

◆ドクロ岩 外，从左边的宝箱（オールキュア）旁边可以装备高跳技能跳上去从而进入内部的上面，有三个非常不错的宝箱拿。

在“ドクロ岩：中”发生剧情后迎来了这个世界的BOSS战，VS彼得潘（ピーター・パン）。他的攻击方式不多且并没有太多威胁，近身的斩击用防御反击对付，而空中突刺也很容易回避。对付他惟一麻烦的就是他会在空中飞来飞去，所以一些有追踪性能的魔法对其效果不错，此外如果FOCUS槽满足条件的话，积极使用锁定强攻可以提高效率。战斗胜利后学习到新的二级指令风格“ブレードチャージ”，同时D-LINK里建立起了和彼得潘的联结。

所谓不打不相识，之后泰拉才知道自己中了虎克船长的奸计。出来后发生失落的孩子们被大批无知者袭击的剧情，实际上这才是这个世界的最后一场战斗，用连续冲刺“ソニックスライド”即可无伤完成。胜利后得到新武器“ピクシーチャーム”，同时牌面技能装备数加1。

■完成剧情后别忘了再来这里取得宝箱。

宝箱资料

虹の泷 顶上：めぐりくる结晶
溪谷：ナビマップ、ハイポーション
ジャングル：ハイポーション
人鱼の入り江：エリクサー、ダークヘイズ、ガイアブレイク
虹の泷 下部：ラストエリクサー、ゼログラビガ
崖道：ハイポーション、ファイガ（破坏岩石）、メガポーション
岬：エーテル、ハイポーション
ドクロ岩 外：オールキュア
ドクロ岩 中：ラストエリクサー、ソロアルカナム、混沌の结晶
ピーターの隐れ家：メガマジックレシピ、きらめく结晶
＊“ピーターの隐れ家”为完成这个世界后再进入从“ジャングル”进入。

迷の荒野

再次被杰阿诺特的言语迷惑了的泰拉心急要保护菲恩，便动用了暗之力与自己的老师艾拉库斯发生了战斗。这场BOSS战时泰拉会自动进入“ダークインパルス”的战斗风格，趁有限的时间积极进攻。艾拉库斯的连续斩和突进技都可以用防御反击来对付，而其光之剑和光球的攻击也可以用防御反弹回去，惟一不能防御的就是火柱的攻击，回避后抓间隙攻击即可。胜利后获得新武器“カオスリーパー”以及“ゼアノートレポート8”。

当自己的老师倒在自己面前时，泰拉才发现中了杰阿诺特的圈套，愤怒的他坚定了要保护菲恩和阿克雅的信念，往最后的战场“キーブレード墓场”飞去……

可以自由行动后先回头有两个宝箱可以回收，下一个场景“砂岚の道”中只要碰到那些旋风就会发生和大批无知者的战斗。通过这片区域后在峡谷可以做最后的调整，接下来就是最终BOSS连战了。

第一场是和“ヴァニタス、ゼアノート”两人的战斗，不过这场战斗只需对“ヴァニタス”造成一定伤害即可通过，所以玩家要盯住他一人猛攻，“ゼアノート”的攻击欲望不是很高，且基本只会一招威力不是很大的连斩，在攻击“ヴァニタス”的过程中注意HP剩余量即可；第二战的“ゼアノート”单挑，他基本只会使用魔法，一般在他喊声过后立刻回避就可以躲过，然后抓间隙对其进行攻击，难度不大，而这实际上只是最终决战的预演，因为接下来才是真正的决战……

最后一战中要与控制泰拉身体的“ゼアノート”对决，其主要攻击方式以及应对方法如下：

攻击方式	应对方法
黑暗弹	防御后会防弹伤害 BOSS
普通斩击	防御反击（リベンジスタンプ）
瞬间移动斩击	总共 4 次，都可以防御住后反击
突进攻击	冲刺闪避，也可正面防御
潜入地中攻击	跳起来后空中冲刺回避
岩石攻击	可防御，也可空中闪避

对付他最好的方式就是无视距离必中的锁定强攻，其余时间宜后发制人用防御反击慢慢消耗他的HP，后期他会偶尔使用回复魔法回复HP，此时也是我方攻击的好时机。

战斗胜利或获得“ゼアノートレポート11”，同时泰拉篇结束。

宝箱资料

古战场：メガポーション、エリクサー、ナビマップ
砂岚の道：メガポーション、メガエーテル、ラストエリクサー、ウィンドカッター

看完STAFF名单后系统会提示存档，此时记录可以提档从最终战前开始，以便于去补完流程中没有涉及的隐藏要素。

此外主菜单追加“TRINITY REPORT”选项，其中会统计游戏的完成状况，其中包括故事（おはなし）、剧场（シアター）、总记录（トータルレコード）、奖杯（トロフィー）、秘密报告（シークレットレポート），方便玩家查看以及补完。

之后可以选择NEW GAME时跳过序章直接选取另外两名角色进行游戏。

菲恩托斯（ヴェントゥス）篇

菲恩篇开始和泰拉篇一样是对暴走光球的战斗，没有难点，胜利后获得和泰拉以及阿克雅的次元联结，同时入手“ゼアノートレター”。与神秘的假面少年碰面后，担心泰拉的菲恩在没有被允许的情况下也离开了“旅立ちの地”……

ドワーフ・ウッドランド

剧情过后从白雪公主口中得到疑似泰拉的人的消息，但经过暗之森林时遇到了BOSS“マッドトレント”。火魔法对其有特效，所以之前请装备“ファイア”。开场后远距离先完全锁定强攻一次可以对BOSS造成很可观的伤害。BOSS的跳起下落攻击会同时在其下落的周围洒下毒沼，并且会连续三次，见其跳起后要紧急用翻滚远离它；而见到其泛黄色的光时，请注意地面，及时离开破裂的地面；而BOSS全身晃动时会掉落许多炸弹，同样要远离。对付这个BOSS远距离攻击比较安全。

胜利后牌面指令装备数加1，学会火系指令风格“ファイアブレイザー”，建立起与白雪公主的D-LINK，同时获得武器“ロックスプレンダー”。

来到矮人森林的菲恩遇到了七个小矮人，可他们却误认为菲恩是来抢夺宝石的，于是纷纷躲了起来。在“矿山：采掘场”玩家的任务是要边消灭无知者边找出所有藏起来的小矮人，他们其中有五个躲在了木箱里，一个躲在了矿车里。五个躲在木箱里的只要全部破坏场景中的木箱即可找到，而在矿车里那个则要预先守在矿车移动的轨道上，然后从矿车后面攻击并破坏它，正面攻击会被撞伤。此外在这里会从宝箱中得到比较强力的魔法“ミニマム”，可以将敌人变小，前期用这招对付“ブルーザー”等敌人很有效。

找齐小矮人们后他们依旧是不相信菲恩来找泰拉的话，没办法，菲恩只好求助于其他人。从“山道”的另一个出口来到“ドワーフの家”，这时听到森林深处发出了女人的惨叫，急忙赶过去，在深处发现了白雪公主。接下来菲恩要充当护花使者，保护白雪公主离开这片暗之森林，要点是“不要过于追击敌人，要时刻待在白雪公主身边”，因为在她身边时敌人攻击她时才会出现□键的防御按键提示，之后按○键可以使用出大威力的反击有效打击敌人。

宝箱资料

山道：ポーション、エーテル、ポーション
矿山 采掘场：ミニマム、オールキュア、リベンジレイド
ドワーフの家：ナビマップ、ファイア、ポイズン、アタックレシピ
暗い森：エーテル、ポーション、きらめく结晶
花 （通过后再进入）：うるおいの结晶

キャッスル・オブ・ドリーム

来到梦幻城堡的菲恩不知为何身体变得非常小，并且还莫名奇妙被关在了笼子里，好在善良的辛德瑞拉和老鼠杰克救了他，并且和他成为了好朋友。自由行动后一路上行来到了“シンデレラの部屋”，在这里得知了晚上全城的女孩儿都将去参加舞

会的消息，但是可怜的辛德瑞拉因为继母不停地叫她做事根本没有时间准备，所以菲恩和杰克决定帮助她准备礼服。

可自由行动后先将屋里的几个宝箱回收，在桌子上的利用滚动地上的红色毛线球就可以拿到，这几个宝箱都比较重要。之后顺着老鼠洞来到“衣装部屋”，这里的敌人虽然可以利用毛线球简单地消灭掉，但是这样会没有经验值，如何取舍玩家自己决定。在这个屋里要找到的是“白いレース”、“白いリボン”、“ピンクの布”，然后从屋内另一个老鼠洞进入另一片“ねずみの通り道”，这里要依靠那些叉子跳到高处，途中遇到一个火柴盒的时候要攻击几次对面才有踏脚处，借助这个火柴盒可以到达一张蜘蛛网前，攻击几次后会有奶酪掉下，然后在底下可以借助奶酪通往“衣装部屋”拿到“白いボタン”，最后还是这片“ねずみの通り道”的另一个出口可以通往“衣装部屋”拿到“ピンクの糸”。此外，这个出口附近还有一个宝箱，在借助叉子跳到最高处时对着宝箱方向使用攻击技能“スライドダッシュ”便可以拿到，是锁定强攻技“サンダーストーム”。

所有的材料找齐后会自动回到“シンデレラの部屋”，发现还剩一颗珍珠，于是再次回到“衣装部屋”，却发现杰克口中凶残的猫鲁西佛（ルシファー）守在这里……鲁西佛的抓挠攻击和回转攻击都可以防御，而当它从高处跳下来攻击时最好解除锁定之后再及时翻滚回避，难度不大，善加利用锁定强攻。胜利后学习到冰系的指令风格“ダイヤモンドダスト”，建立与辛德瑞拉的D-LINK，同时获得新武器“クリスタルワークス”。

■从这里跳起后用“スライドダッシュ”便可以到达宝箱所在地。

宝箱资料

ねずみの通り道：ポーション
シンデレラの部屋：ナビマップ、マジックレシピ、スタンプレード
衣装部屋：バルーンレター、时の结晶、ブリザド、ゼログラビデ
ねずみの通り道：ポーション、满たされる结晶、力の结晶、エーテル、サンダーストーム

エンチャンテッド・ドミニオン

剧情过后先去里屋回收宝箱，接下来一路边战斗边前往魔女之城，在“魔女の城　门”处有新的锁定强攻技能拿，不要错过，此外这里很多宝箱是之后学会了高跳（ハイジャンプ）之后才可以拿到的；在“魔女の城　玉座の间”会与大批魔女的手下战斗，其中有很多弓箭手很烦，所以为了保证安全，移动过程中请全程使用翻滚；在“魔女の城　祭坛の间”要依靠传送点通过，正确的顺序是先蓝后红。过去后来到“魔女の城　地下”，这里的宝箱要依靠跳起后使用“スライドダッシュ”技能得到，左边的道路会通回“祭坛の间”，可以拿到三个宝箱，下面的道路也是通往“祭坛の间”，这里会遇到一个变色的传送点——紫色时可以拿到宝箱“マグネ”、黄色是正确道路，之后再次利用红色的传送点来到正确地点解放“オーロラ公主”的心。

回到“玉座の间”时遭遇魔女“マレフィセント”，发生BOSS战。魔女的攻击有以下几种：

◆站在场景边缘的雷魔法，可防御，此时也可近身对其进行攻击，三刀一防御的节奏。

◆站在王座前的高台上的连续落雷攻击，地上会有提示，解除锁定不断翻滚回避即可。

◆光之漩涡攻击，可防御。

◆站在场景中央的昏睡魔法烟雾，在她使用这招时三个精灵会划出一片圆形地带，靠近就会出现按键提示，之后按照画面提示顺时针或逆时针全部以正确时机按对按键的话便可以使用出对BOSS造成巨大伤害的攻击。

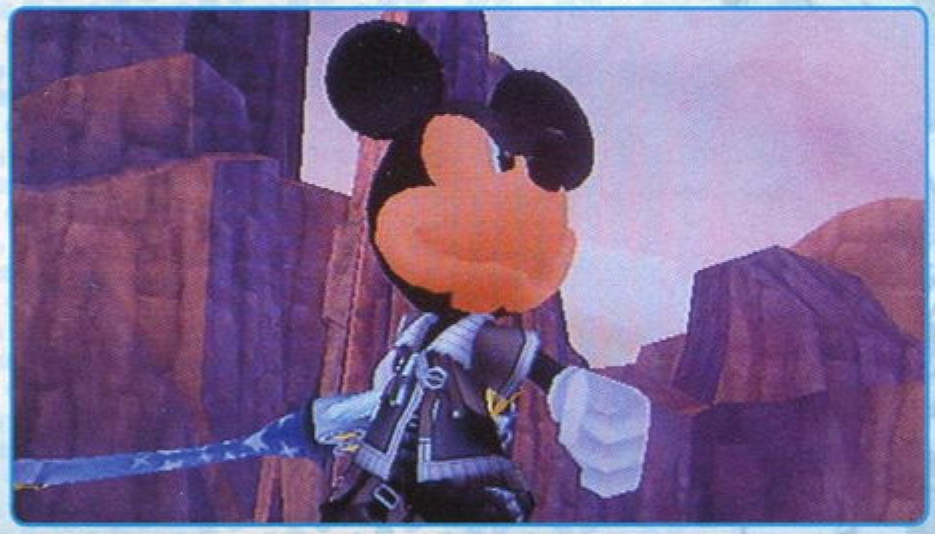
胜利后最大HP上升，学习到雷系的指令风格“サンダーボルト”，同时获得武器“フェアリースター”。

■从这里跳起后同样用“スライドダッシュ”便可以到达宝箱所在地

宝箱资料

屋根里部屋：スリプル
廊下：ハイポーション
谒见の间：サンダー、ハイポーション
森 广场：ナビマップ
森 水边：ポーション
魔女の城 入口：エーテル
魔女の城 门：アブソリュートゼロ、ケアル、バルーンレター、みなぎる结晶、うるおいの结晶
魔女の城 玉座の间：ハイポーション
魔女の城 地下：时の结晶、トルネドストライク
魔女の城 祭坛の间：ハイポーション、みなぎる结晶、满たされる结晶、マグネ
*“魔女の城 门”场景的后三个宝箱需要学会高跳技能后再来取得。

谜の荒野



执意要去见泰拉的菲恩没有答应阿克雅的回去的请求，独自再次踏上了旅程，而途中却不想又遇到了那个带着假面的少年，追随他来到了一处神秘的荒野。假面少年叫嚷着要试一试菲恩的实力，于是战斗就这样打响了。第一阶段与其缠斗一会儿便会发生剧情，米奇（ミッキー）参战，接下来第二阶段会和米奇共同对付他。建议玩家装备上“ケアル”以及之前得到的重力魔法“ゼログラビデ”，对其的攻击以两刀一防御的节奏，不过中途其有可能使用消失后的反击，攻击到他后见其静止不动请立刻回避。面对他的火球攻击，往某个方向冲刺回避即可。战斗中的重点是当米奇喊出“力を合わせよう”并全身发光时要立刻靠近他并按屏幕提示使用出连携技，这是对BOSS造成大伤害的最有效方法。

战斗胜利后牌面指令装备数加1，得到高跳（ハイジャンプ）技能，同时建立起了与米奇的D-LINK。

レイディアントガーデン

■调查书本追加富豪街游戏场景“百亩森林”。

一路追踪米奇到“正面扉口”，顺着楼梯上去发生事件，一个巨型的无知者出现，作为键刃大师的弟子的菲恩自然不能坐视不管，于是他便自告奋勇去消灭它。剧情过后先回身拿取宝箱，之后回到“中央广场”，发生事件，获得“ディズニータウン招待券”。随后从“中央广场”前往“住宅街”，遇到大魔法师玛琳，剧情后去他的家里调查书使得富豪街里追加维尼小熊的场景“百亩森林”，另外他的家里也有宝箱可以拿。

之后就是喷水广场、水路、动力炉，路线和泰拉篇一样，而喷水广场右上平台的宝箱依旧用“スライドダッシュ”技能代替空中冲刺拿到。之后的BOSS依旧和泰拉篇一样，所以这里打法也不再赘述。战斗胜利后最大HP得到提升，同时学会二级指令风格“サイクロン”。

接下来要原路返回“中央广场”，在这里消灭掉所有的无知者后获得一项很有用的技能“スライドターン”（被锁定敌人攻击的瞬间按□键可以绕到敌人背后），之后被告知疑似泰拉的人在“城外庭园”出现过，于是急忙赶去。和泰拉见面后，泰拉拒绝了菲恩同行的要求，不过可以看出他的心情比刚才好了一些，于是菲恩也不再强求。再次回到“中央广场”，剧情后获得新武器“ラスカルフレイム”。

宝箱资料

中央广场：エーテル、ポーション
庭园：ハイポーション、みなぎる结晶、バインドストライク、スロウ
正面扉口：ハイポーション、フリーズレイド
住宅街：ナビマップ
マーリンの家：ガードレシピ
喷水广场：リベンジラッシュ
水路：オールキュア、ファイラ、ハイポーション
城外庭园：力の结晶、うるおいの结晶

ディズニ-タウン

■注意看,红圈内就是宝箱。

来到这里后遇到了一个很“热心”的キャプテン · ジャスティス,非要帮菲恩的忙,而菲恩实在没有什么需要他帮忙的,幸亏旁边的三只小鸭貌似遇到了困扰才救了他。上前对话后才知道三只小鸭的冰淇淋机出了问题,于是这里玩家要做的就是以高评价完成迷你游戏“リズミックアイス”,达成后这里的剧情就算完成了,但是这里和泰拉篇一样依旧有很多宝箱以及迷你游戏的奖品可拿,建议能拿的都先拿了。

这里特别提一下在“レース会场前”可以拿到的在空中漂浮的技能“スーパーグライド”,这个技能在这里按流程来说本来是拿不到的,但是只要用一些特定的方法便可以提前拿到——从“ピートの游技场”通往“レース会场前”的出口进入这个区域,之后站在木箱上向对面的平台找准宝箱的位置,高跳后靠连续两个冲刺技能,比如“ファイアダッシュ”就可以到达宝箱所在平台。

宝箱资料

メイン会场:ナビマップ、ポーション
レース会场前:ターンスラッシュ、きらめく结晶、ストップ 、スロットブレード、スーパーグライド
からくり部屋:サンダー、サンダー、メガポーション、メガポーション、混沌の结晶、メガエーテル
ピートの游技场:みなぎる结晶、オールキュア、アクションレシピ、エリアルスラム、ブレイクタイム

ディ-プスペ-ス

首先是一场对大型无知者的“飞船战”,操作方法和泰拉篇相同,攻击它几次后战斗自动结束,学会新的二级指令风格“ウィングブレード”,转入太空船内。在“船内通路”时玩家要消灭干净当前场景内的敌人新的路才会打开,而在“接续区画”和“出击デッキ”想要拿全宝箱同样需要借助重力调节装置。最后来到“机关室”进入BOSS战。

BOSS“メタモルフォシス”就是之前在宇宙中遇到的那个水母形状的大型无知者,它的主要攻击方式有三种——突击、回转攻击以及放电,偶尔会隐形。开战后建议先跑去启动重力装置,在弱重力状态下靠冲刺就可以很容易躲避BOSS的攻击,而且比较容易近BOSS身攻击。另外玩家要时刻注意左上角的太空船伤害计量槽,玩家战斗的目的是在计量槽积蓄满前消灭敌人,所以当BOSS吸附在引擎核心上伤害太空船时,玩家要及时靠近626号(スティッチ)按屏幕提示按键来将BOSS打跑。胜利的同时玩家的牌面指令装备数加1,最大HP上升,D-LINK追加626号并且得到新武器“ハイパードライブ”。

■图中装置便可以改变重力。

宝箱资料

船内通路:ハイポーション、力の结晶、メガエーテル、ハイポーション
コントロールルーム:ナビマップ
接续区画:ゼログラビラ、サンダラ、パルスボム
出击デッキ:メガアタックレシピ、时の结晶、ファイアブリッツ、ゼアノートレポート1
机关室入口:メガポーション
机关室(通过后再进入):混沌の结晶、デトネシールド
宇宙船 传送室:めぐりくる结晶

オリンポスコロシアム

■优先击打大罐子。

强制战斗后,到“コロシアム:ロビー”与海格力斯对话选择“トレーニングをはじめる”展开训练,训练的内容是破坏罐子。第一阶段在倒计时结束前破坏一定数量的罐子即可,基本没有难度,达成后最大HP得到提升。之后再度与海格力斯对话,第二阶段的训练开始——在这一阶段玩家要在倒计时结束前破坏比海格力斯更多的罐子,这一次玩家要动一点脑子——遇到有炸弹的时候先往罐子多的地方或者海格力斯的附近打,这样可以一次多破坏一些罐子或者炸到对手让他停止行动片刻,而遇到有木桶的时候要第一时间抢到,即使不利用也要先破坏,木桶要被海格力斯抢到的话则会被追上不少分,胜利后牌面指令装备数加1。

练习完成后,斗技大会正式开始,海格力斯和扎克斯的发挥都很不错,各自走到了最终决战,但决胜战开始不久就有大批的无知者不请自来了。菲恩自告奋勇前去收拾它们。回到大门口的“テーベの町”,发现这里的敌人还真是不少,正当菲恩有些头疼的时候,海格力斯也赶来了,原来他为了保护这里以及帮助菲恩这个新朋友,自动弃权退出了决胜战。

这场“屠杀”战中的要点是当海格力斯叫菲恩协力时要靠近过去按□键随后转动滑竿直至○键提示按键出现后,按屏幕提示正确按键高效率消灭敌人。

胜利后获得空中冲刺(エアスライド)技能,同时与扎克斯建立D-LINK,获得新武器“マークオブヒーロー”。到此这个世界的剧情就结束了,但是和泰拉篇一样,之后再来与海格力斯进行砸罐子游戏并胜利的话可以获得攻击技能“ソニックレイヴ”。

宝箱资料

コロシアム 入口广场:メガポーション、ケアルラ、ファイアストライク
コロシアム ロビー:ナビマップ

ネバ-ランド

■菲恩是所有角色中惟一会飘浮的。

醒来后已经身处梦幻岛,听面前失落的孩子们说要去找流星,兴奋的菲恩也要求一同前往。自由行动后可以先回身到“虹の泷 下部”回收宝箱,之后再途径“海岸”、“人鱼の入り江”来到“ジャングル”,在这里遇到了彼得潘,他带领失落的孩子们要去找海贼的宝藏,并邀请菲恩一同前往,但是菲恩还是一心想找流星,所以婉拒了彼得潘的要求。来到“集落”,在这里发现了米奇的“星之碎片”,可一不注意却被虎克船长抢先了一步,并且小精灵“叮当”也被抓了起来。这里有一场与很多敌人的强制战斗,其中第二批敌人中掺杂着很多会远距离攻击的外型和草一样的敌人“マンドレイク”,要利用不断冲刺首先消灭这些讨人厌的家伙。

战斗结束后,虎克船长已经不见了踪影,而此时正好彼得潘赶来,两人便商定去“人鱼の入り江”搭救叮当。来到这里后发现丧心病狂的虎克开始疯狂向小岛上开炮,菲恩和彼得潘决定去阻止他这种行为(事件后获得漂浮能力“グライド”),利用这个技能从“人鱼の入り江”的左边出口出去,经“崖道”前往“岬”与虎克船长发生BOSS战。

虎克只会使用斩击和炸弹两种攻击方式,斩击用防御反击即可,炸弹用冲刺回避,但回避过程中比较容易掉到水里,掉到水里时虎克会用炸弹攻击来疯狂攻击玩家,所以这时要快速靠近战斗的那个平台,这

个平台周围是浅水，可以跑或跳，回避他的炸弹攻击，另外需小心的是在水里时还有可能会受到鳄鱼的攻击，请远离那些冒泡的地方。胜利后牌面指令装备数加 1，增加与彼得潘的 D-LINK，同时获得武器“ピクシーチャーム”。

宝箱资料

海岸：オールキュア、ハイポーション
虹の泷 下部：ラストエリクサー
人鱼の入り江：エリクサー、エアロガ、ファイナルブレイク
ジャングル：バルーンレター
ピーターの隐れ家：メガエーテル、时の结晶
谷：ナビマップ、めぐりくる结晶
崖道：ハイポーション、トレジャーレイド（破坏岩石）、ファイガ
岬：エーテル、メガポーション、ラストエリクサー
＊“岬”的后两个宝箱要完成 BOSS 战后再进入该场景才可取得。

不思议な塔

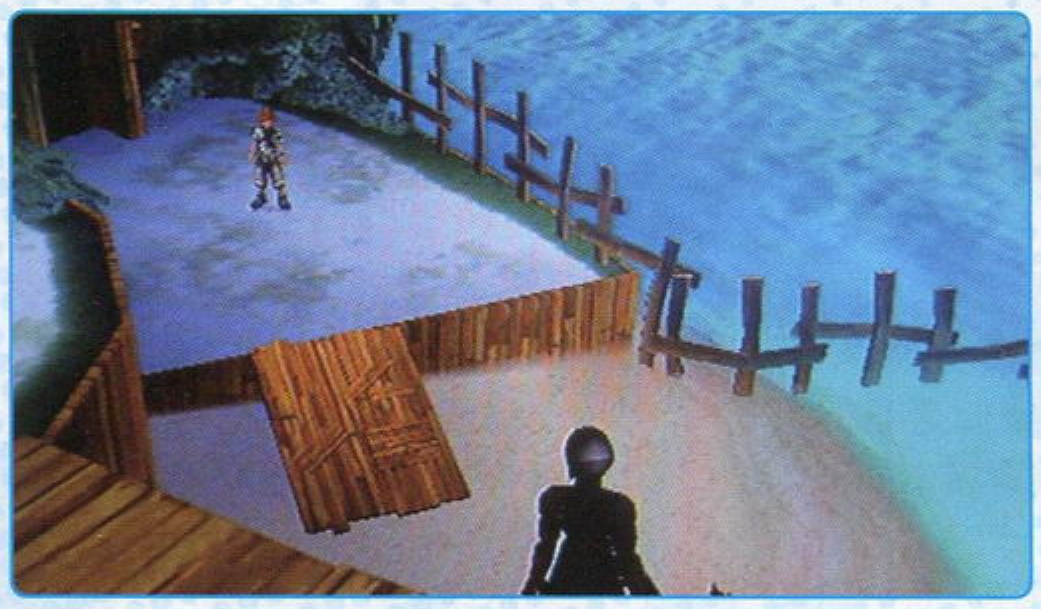
菲恩被米奇掉落的星之碎片带到了“不可思议之塔”，在塔内遇到了米奇的老师，在他的魔法帮助下，众人看到了米奇正处于极度危险之中。作为朋友，菲恩自告奋勇前去搭救他……剧情后 D-LINK 里追加了唐老鸭（ドナルド）和高飞狗（グーフィー）。

■高飞狗的 D-LINK 技能多为有利防御的。

宝箱资料

不思议な塔：みなぎる结晶、マグネガ、混沌の结晶
塔 エントランス：メガマジックレシピ

谜の荒野



剧情过后首先要前往“旅立ちの地”，这里的剧情终于解释了为什么泰拉篇中最后艾拉库斯要消灭菲恩。在泰拉的救助下，菲恩来到了命运岛，在这里他终于找回了失去的记忆（同时获得新武器“ロストメモリー”以及“ゼアノ－トレポ－ト 9”）……

最后的战场——“キーブレード墓场”，道路和泰拉篇相同，而菲恩最后面对的 BOSS 则是他的黑暗面“瓦尼塔斯（ヴァニタス）”，同样是二连战。第一战 BOSS 开始后会踩在很多键刃上使用暗黑弹攻击，这时玩家可以利用高速漂浮技能（スーパーグライド）与其同样转向移动即可。落地后他的攻击方式基本就是第一次遇到时一样，斩击用防御反击或者“スライドターン”技能的绕身后攻击来伤害他，但是他受到攻击时很大几率会消失并从空中下斩攻击，这个过程中是会解除锁定的，所以玩家见到他消失时要迅速再次锁定后才可以再让“スライドターン”技能启动。可以说这个阶段就是没有特别成熟的攻击时机，但又时刻都可以对 BOSS 造成伤害，活用锁定强攻。

第二战时瓦尼塔斯的攻击霸道了许多，使用频率最高的为蓄力后的连续斩，他在用此招前会有一个将键刃举向天空全身充满斗气的动作，此时如果可以对其进行连击的话便可以中断他接下来的连续斩，所以要玩家看准时机果断出手。当其 HP 只剩下半条的时候，建议玩家找机会先回复下自己的 HP，因为如果 BOSS 再受伤害则会转入空中战。此时玩家会进入“ヴェントゥス”的指令风格，并没有回复选项。而这个阶段，玩家要做就是看准时机不断攻击积蓄满指令计量槽，之后用终结技完成战斗。

胜利后获得“ゼアノ－トレポ－ト 10”，菲恩篇结束。

宝箱资料

古战场：メガポーション、エリクサー、ゼアノートレポート 12、ナビマップ
砂岚の道：メガエーテル、メガポーション、エリクサー、ウィンドレイド、ラストエリクサー

阿克雅（アクア）篇

阿克雅篇的开始阶段与另外两人相同，同样是一场强制对暴走光球的战斗，战斗结束后阿克雅学会专有的指令风格“マジックウィッシュ”，并与菲恩以及泰拉建立起 D-LINK。接下来追随泰拉以及菲恩，第一站同样是梦幻城堡，灰姑娘的世界。

キャッスル・オブ・ドリ－ム

■阿克雅的防御是全方位的，非常实用。

与泰拉碰面后先前往“大广间”与王子碰面，在这里阿克雅感觉到了辛德瑞拉继母以及两位姐姐不同寻常的感觉，于是她决定去调查一下。从“城门广场”经过“屋敷外れの森”来到“屋敷前”，在门口遇到了神仙教母，剧情后与其对话并选择“魔法をかけて”会被变小传送到屋里。在这里阿克雅遇到了老鼠杰克，他正赶着用钥匙去打开被继母上了锁的辛德瑞拉的房间的门，但却遭到了无知者的阻拦。这里玩家要护送杰克到达屋子另一端的老鼠洞前，请保持靠近杰克，这样在敌人攻击它时会有按键提示，及时按下可以减少杰克的损伤，成功后学习到雷系的指令风格“サンダーボルト”。

《仙履奇缘》最著名的场面终于在阿克雅的帮助下顺利上演，但这还并没有结束，在屋外的森林辛德瑞拉遭到了魔物的袭击，而这就是本小节的 BOSS 战。“カースドキャリッジ”的甩蔓藤攻击和跳跃砸地攻击都可以防御住，而防御住后者后则会出现按键提示，成功执行后可以将它打翻在地，这就是对其造成大伤害的最好时机。HP 受到一定伤害后它会多出旋转以及跳起放南瓜炸弹的攻击方式，用翻滚回避，当它使用吸气时用翻滚绕到其身后也是可以放心攻击它的安全时间。

胜利后牌面指令装备数加 1、增加与辛德瑞拉的 D-LINK 以及得到武器“クリスタルワ－クス”。

宝箱资料

大阶段：时の结晶、リフレクブリッツ、ポーション、サンダーストーム
大广间：ナビマップ
城门广场：ハイポーション、スロウ、ポーション
屋敷前：マジックレシピ

此时在去下一个世界前建议先到“旅立ちの地”回收宝箱，宝箱位置和泰拉篇相同。

宝箱资料

山道：バインド、きらめく结晶、ハイポーション
山顶：时の结晶

ドワーフ・ウッドランド

■从这里起跳后使用“リフレクブリッツ”就可以站在门上。

刚到达这里，就看到七个小矮人围着一个水晶棺材在哭，上前查看才得知原来是魔女嫉妒白雪公主的美貌而施法使白雪公主吃下了毒苹果。小矮人们非常愤怒，但是又因为惧怕魔物而不敢前往魔女的城堡……所以讨伐魔女的任务自然落到了阿克雅的身上。

经过“暗い森”和“花畑”来到“中庭”，在这里遇到了王子并告知了他白雪公主现在的状况。在这里值得一提的是拱形门后墙角高处平台的宝箱，跳起后先用带冲刺效果的技能，比如“リフレクブリッツ”就可以站在门上，之后如法炮制就可以到达平台上拿取宝箱，这样就可以提前拿到高级魔法“ラッカーファイガ”。接下来的“地下水路”和“地下广间”要点和泰拉篇一样，最后进入“镜之间”发生BOSS战。BOSS和泰拉篇相同为魔镜，所以应对方法也请参看泰拉篇，这里不再赘述。

战斗结束后，白雪公主也在王子的亲吻下奇迹般地苏醒过来，可谓皆大欢喜……

宝箱资料

ドワーフの家：リベンジブリッツ、ポイズン
ドワーフの部屋：アタックレシピ
暗い森：ポーション、エーテル、ハイポーション
花畑：満たされる结晶
中庭：ナビマップ、时の结晶、ポーション、クラッカーファイガ
地下水路：きらめく结晶、时の结晶、ファイア
地下广间：きらめく结晶、バルーンレター、マグネ、ポーション

エンチャンテッド・ドミニオン

■击打转盘打开大门。

一路杀进“魔女の城”，在“玉座之间”发生剧情后中了魔女的圈套而落入了牢房，在这里因缘巧合救了被魔女抓起来的菲利普王子，之后众人决定先回到オーロラ公主身边救醒他。

之后在“魔女の城　祭坛の间”会遇到强制战斗，全灭魔女的手下之后先不要急着走，从这里的另一个出口可以回到刚才路过的“魔女の城　地下”，在这里有两个宝箱拿，其中一个较高级的魔法“アイスバラージュ”借助带冲刺效果的“スライドダッシュ”可以拿到。之后在“魔女の城　门”这里需要和菲利普王子合作将两扇门打开，具体方法是先消灭在底层的杂兵，之后菲利普王子会在指定地点对阿克雅招手，靠近他会有按键提示从而破坏城墙到上层去，到上层消灭完杂兵后击打转盘便可以打开城门了，注意第二扇门打开前先到旁边拿了宝箱再去击打转盘，通过这里的同时获得了高跳（ハイジャンプ）技能。

在城堡外的桥上，阿克雅等人遭到了魔女“マレフィセント”的阻拦，它变身成为了一条巨龙，而这就是本章节的BOSS了。“マレフィセントドラゴン”基本只会使用喷火的攻击，而由于菲利普王子有盾牌可以挡住火焰，所以站在他身后就可以避免受伤，而当其叫喊“こっちだ！今だ！”时请迅速靠近他身边，按屏幕提示按键可以对恶龙造成大伤害，在BOSS飞起来时靠近菲利普王子，他还会将阿克雅扔到恶龙的背上，此时也是我们对其造成大伤害的最好时机。

胜利后最大HP得到提升，学会了火系的指令风格“ファイアブレイザー”以及得到武器“フェアリースター”和关系到隐藏真结局的“ゼアノートレポート6”。

宝箱资料

魔女の城　入口：ハイポーション
魔女の城　门：スリプル、ケアル
魔女の城　牢屋：ナビマップ
魔女の城　地下：ハイポーション、アイスバラージュ
魔女の城　玉座の间：コンフュストライク
魔女の城　门：みなぎる结晶、アブソリュートゼロ、力の结晶
森　水边：エーテル、バルーンレター、ポーション
森　广场：ハイポーション

レイディアントガーデン

在广场打听到疑似是泰拉的下落后，阿克雅一路直奔城内而去。在“正面扉口”遇到了一个小女孩儿（凯利）被众多无知者围攻，而恰巧此时米奇也赶到，于是阿克雅和米奇一起将这些烦人的家伙消灭干净。战斗中当米奇喊话时靠近他可以触发协力技，不要错过。

事后又在城内发现了大型无知者，作为光之守护者，消灭它义不容辞。从“庭园”被破坏的门可以直接来到“动力炉”区域，这里将发生对“トリニティアーマー”的BOSS战，这已经是玩家第三次面对它了，应该很容易就可以收拾掉。战斗胜利后学会指令风格“ブレードチャージ”。

接下来的目的地是回到“中央广场”，途径“住宅街”时依旧会发生遇到魔法师玛琳的剧情，进入他的家里调查维尼的画册，另外千万别忘了拿走宝箱里的“ゼアノートレポート3”。随后来到“中央广场”发生与“瓦尼塔斯”的BOSS战。

这场战斗中瓦尼塔斯的状态基本和菲恩托斯篇第一次遇到他时一样，但阿克雅的防御具有全方向完全防御的特点，所以更容易打一些。与其保持近身，他就基本只会使用斩击，此时防御住之后再以两刀一防御的节奏打就可以将其玩弄于鼓掌之中了，而如果之前在“喷水广场”取得了宝箱中的“バリアクラッカー”技能，则在防御后还可以进行反击，战斗将更加轻松。

宝箱资料

中央广场：ポーション、エーテル
庭园：ゼログラビデ、ストライクレイド、みなぎる结晶、时の结晶
正面扉口：オールキュア、ナビマップ、デトネスクウェア
水路：ハイポーション、サンダラ、ガードレシピ、ハイポーション
喷水广场：バリアクラッカー、うるおいの结晶
住宅街（マーリンの家）：ゼアノートレポート3

ディズニ-タウン

■击打出去的球可以用滑竿控制方向。

在这里又遇到了那个为了能挣得人气而换装的“キャプテン・ジャスティス”，而当“ホーレス・ホースカラー”真正来求助他帮忙对付怪物时，他却以这不是他的专项而逃跑了……无奈之下，阿克雅担任起了对付怪物的任务，不过这里不是战斗，而是进行一场“フルーツスキャッター”的迷你游戏，胜利后这个世界必须完成的剧情就结束了，但是和前两个角色一样，还有很多宝箱和迷你游戏等着阿克雅去完成。

宝箱资料

メイン会场：ナビマップ、ポーション
レース会场前：めぐりくる结晶、ファイラ、スロットブレード
からくり部屋：サンダー、サンダー、力の结晶、メガポーション、メガポーション、混沌の结晶、满たされる结晶
ピートの游技场：オールキュア、アクションレシピ、うるおいの结晶、エリアルスラム、ブレイクタイム

オリンポスコロシアム

阿克雅篇这个世界的流程前面80%都是和泰拉篇是一样的，惟一的区别就是会追加一场BOSS战，VS“ハデス&アイスコロッソス”。

战斗开始后先锁定大型冰怪“アイスコロッソス”用火属性魔法狂轰，瞬间就可以打倒它，之后专心对付哈迪斯。哈迪斯平常的攻击用防御反击很好破解，当其变成红色后会使用大范围的攻击，此时先远离他用锁定强攻或等其恢复后再进行攻击即可。胜利后学会冰系指令风格“ダイヤモンドダスト”，追加扎克斯的D-LINK并获得武器“マークオブヒーロー”。当然，通过后别忘了再来一次进行迷你游戏拿技能。

宝箱资料

コロシアム 入口广场：メガポーション、ケアルラ、ファイアストライク
コロシアム ロビー：ナビマップ

ディ-プスペ-ス

■这里可以锁定后蓄力攻击。

先强制消灭一批敌人，之后阿克雅被刚多（ガントゥ）认为是密航者而带到了控制室，可因缘际会下阿克雅却接替了刚多负责起了抓捕强霸博士和试验品626号的任务。之后开始在太空船内搜索他们的下落，这个过程中在第一次到达“宇宙船 传送室”时不要着急启动开关，先到“船体外壁”去消灭一批敌人，完成后可以获得空中冲刺（エアスライド）的技能。之后来到“トゥーロ星 收容区画”时发生事件，玩家要与试验品626号协力对付这里的无知者，注意特定时刻靠近同伴会有协力技发生。

战斗结束后自动转入控制室，据报告说在“出击デッキ”发现了626号的身影，于是阿克雅也闻讯前往，可在这之前玩家可以先回到刚才与史迪奇共同作战的“トゥーロ星 收容区画”回收那里几个很不错的宝箱，其中技能“テレポ”在即将进行的BOSS战中会起到比较大的效果，建议取得，随后再经“接续区画”到达指定地点。

在这里要进行的是与刚多的BOSS战，他的光枪射击用防御反击即可破解，而其冲刺攻击在锁定状态下快攻击到阿克雅时按□键便可以瞬间到其身后保证安全同时反击。战斗过程中靠近史迪奇经常会触发协力技，而协力技打到BOSS时会令其一段时间不能动弹，趁此时火力全开对其造成大伤害是制胜关键。战斗胜利后牌面指令装备数增加，D-LINK追加史迪奇并且获得武器“ハイパードライブ”。

宝箱资料

コントロールルーム：エーテル、バルーンレター
宇宙船 传送室：ハイポーション
トゥーロ星 传送室：ナビマップ
トゥーロ星 收容区画：めぐりくる结晶、ファイナルブレイク、テレポ、メガポーション
接续区画：ファイアブリッツ、レインボーシャワー
出击デッキ（BOSS战后再进入）：メガエーテル、满たされる结晶、ゼログラビラ
机关室入口（BOSS战后再进入）：メガアタックレシピ

ネバ-ランド

■利用这些光球可以到达高处。

来到梦幻岛的阿克雅无意间因为捡起了地上的一张藏宝图而成为了探宝队的队长，无法拒绝众人热情的她只好率领着彼得潘等人寻找起了地图上的“宝藏”。众人的第一站是“人鱼の入り江”，在这里虎克船长又为了宝物前来捣乱了。摆脱他后经“海岸”来到“虹の泷 下部”，剧情过后玩家要利用那些闪光的光球上到高处的“虹の泷 中部”以及“虹の泷 顶上”，这是阿克雅在这个世界特有的场景，其中中部的宝箱都是一些非常不错的技能，玩家要好好探索一下。另外需要注意的是，在中部时不要用那些位移过大的攻击指令，否则很容易就掉下去，那就要重新走了。

按照地图上的标记找了一圈，却没想到回到了出发的地点“溪谷”，剧情过后获得二段跳（ダブルフライト）技能，随后在旁边的集落将发生与瓦尼塔斯的BOSS战。瓦尼塔斯的攻击方式和之前的没什么区别，只是多了一招钻地后追踪玩家的攻击，这招只要跳起之后不停使用空中冲刺即可躲过。而近身战还是如之前一样应付，如今多了“テレポ”技能，此战的难度比之前碰到他更为简单。

■在这些场景多使用一些位移小的技能。

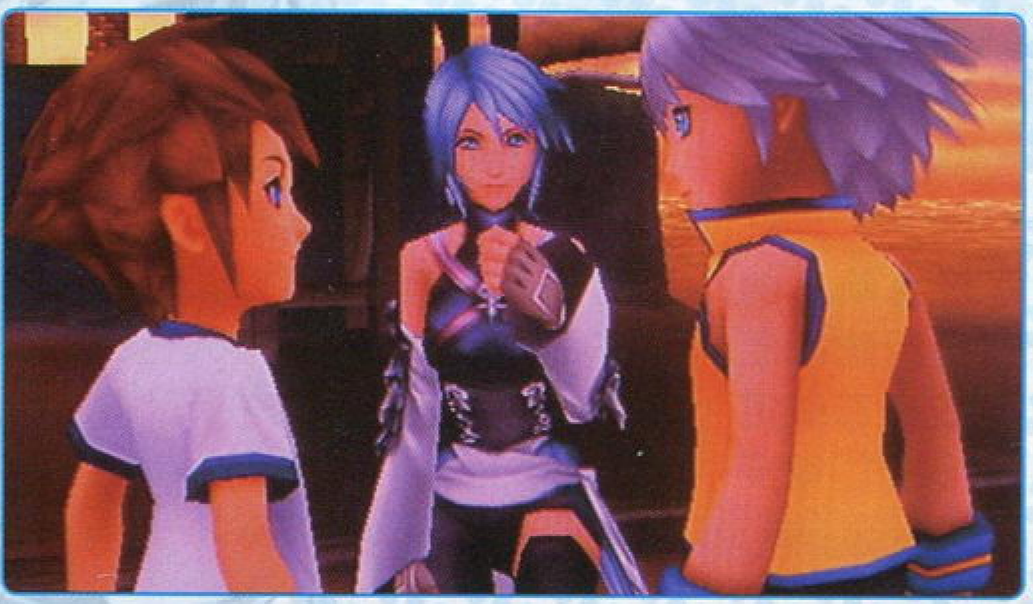
战斗胜利后最大HP得到提升，学会了二级指令风格“ゴーストドライヴ”，D-LINK中追加彼得潘。之后会自动转入命运岛的剧情，剧情过后还会获得高性能武器“レインストーム”。

隐藏影像 系列传统的隐藏影像依旧存在，而本次的隐藏影像更是全系列剧情的关键。目前可以确定的观看方法是“プラウドモード”下达成真结局，之后在剧场（シアター）中观看。

宝箱资料

溪谷：ナビマップ、メガポーション
ジャングル：ハイポーション
ピーターの隐れ家：デトネシールド、エリクサー
人鱼の入り江：エリクサー、ファイガバースト
海岸：オールキュア、时の结晶
虹の滝　中部：ファイガ、タイムスプライサー、混沌の结晶、サンダガ
虹の滝　顶上：メガエーテル

不思议な塔



拉库斯大师被杰阿诺特以及泰拉打倒了。为了亲自确定并且拯救泰拉以及菲恩，阿克雅毅然决然踏上了前往了“キーブレード墓场”的道路……

这段剧情过后会建立与唐老鸭（ドナルド）和高飞狗（グーフィー）的 D-LINK，同时获得关键道具“ゼアノートレポート4”。

在飞行途中遇到了昏迷的米奇，阿克雅将其带回了他的老师身旁，但却从其口中得知了一个惊人的事实——艾

宝箱资料

不思议な塔：きらめく结晶、マグネガ、ラストエリクサー
塔　エントランス：メガマジックレシピ

谜の荒野

■遇到龙卷风就会发生战斗。

前面的道路都与另外两名角色的相同，而阿克雅篇独有的则是最后两场 BOSS 战。

第一场是面对泰拉篇中曾经对阵过的黑衣人“ブライグ”，他相对第一次强了很多。战斗中要求玩家有一定速度的反应，原则是“白色子弹可以防御、黑色则只能回避”，而且玩家在这战中要学会连点防御键，因为他的攻击全是连续的，对于白色子弹，只要防御住就可以反弹到 BOSS 身上对其造成伤害。黑色的子弹攻击方式只有两种——蓄力射击，上一次面对他时的招式，前期对其攻击，看准时机侧翻便可以轻松躲过；而悬在空中的全方位黑色散弹射击则需要玩家立刻二段跳后往远离他的方向空中冲刺回避。想提高效率，还要在适当的时机锁定强攻技轰之。

最终战是对瓦尼塔斯以及菲恩的融合体，攻击相对之前霸道了许多，但阿克雅的全方位防御实在是非常好用的技能，只要他出斩击，就是我们防御反击伤害他的时机。他的冲刺攻击也可以用防御来阻止，但如果见到他钻到地下或者跳到空中就要及时做出回避动作了。而最有效伤害他的方式除去锁定强攻技外，就是和米奇的协力技，所以战斗中请时刻注意米奇的动向，当其叫喊并身上发光时请迅速靠近他果断按键触发协力技。

■对“ブライグ”要连续防御。

胜利后阿克雅篇结束，同时得到“ゼアノートレポート7”。

宝箱资料

古战场：メガポーション、エリクサー、ナビマップ
砂岚の道：メガエーテル、エアロガ、ラストエリクサー、メガポーション

到此本作的三名主人公的剧情告一段落，不过其实这并不是最终的结局。玩家应该会注意到通关后的统计里有一项“秘密报告（シークレットレポート）”，里面收录的是游戏中通过各种方式拿到的“杰阿诺特报告（ゼアノートレポート）”，这些报告总共有 12 份以及一份“ゼアノートレター”，如果全部收集齐再通关的话，系统会提示玩家建立一个最终章（ラストエピソード）的存档，之后再读取就会进入游戏的最终章，通过最终章后才是游戏的“真・结局”。

关于所有报告，流程攻略中都已经提到了获得方法，除去“ゼアノートレポート 5”，这份报告需要玩家在泰拉篇里到幻影竞技场完成二星任务“牢狱の番人”才可以获得。

ラストエピソード

■这场战斗的胜利关键就在于“防御反击”。

最终章控制的角色是阿克雅，我们要去的世界是“レイディアントガーデン”，去之前先要做好准备工作，因为接下来就是 BOSS 二连战，建议把一些平常对杂兵时用的异常状态魔法之类的对 BOSS 无效的技能全换下来，换成回复道具以及回复魔法。

第一战的对手是杰阿诺特与泰拉的融合体，其基本招式和泰拉篇最终 BOSS 一样，应对方法也一样。他的动作十分灵活，对付其关键是不要主动出手，要有耐心靠防御后发制人对其造成伤害，见到其使用回复魔法也不要心急。此外如果终结技（フィニッシュコマンド）里如果派生出了“エクスプロージョン”的话请装备上，在用这招的时候 BOSS 的攻击是无法伤到玩家的，见到指令计量槽积蓄满了无差别使用即可，可以对其造成不错的伤害。

第二战相信系列老玩家看到后肯定泪流满面，是的，看起来他基本就是一代的最终 BOSS。真正的对手是杰阿诺特背后的怪物，相比前一战，这次的对手动作慢了许多，所以我们也有一定的主动出手的机会。其攻击方式很好掌握，总体来说难度甚至低于第一战。

◆潜入地下后从地底冒出攻击玩家，其出现前地上会有变化，移动中翻滚回避即可轻松躲过。

◆黑暗弹攻击，防御即可。

◆带电冲刺，不可防御，看准时机不断翻滚回避。

◆从背后抓住玩家，此时要不停地按○键来挣脱，如果挣脱失败，会受到连续斩的攻击，之后画面转入异空间，这个时候只要不停地翻滚靠近泰拉的身体，然后按照屏幕提示按□后，看准光圈缩小时机按下○键便可以恢复到原来的世界中，同时对 BOSS 造成大伤害。

胜利后才是令人感动的真正的结局……

隐藏 BOSS　真结局达成后提取三人的通关存档，回到世界地图后到“谜之荒野”，选择“荒野”为进入点，之后调查面前的“紫色纹章”就可以挑战本作的最强隐藏 BOSS“ヴァニタスの思念”，其实力足可以秒杀 50 级左右的任何角色，具体打法将于下期揭晓。

PHANTASY STAR PORTABLE 2
ファンタシースター ポータブル

研究中心 RESEARCH CENTER

年末的游戏大潮让很多玩家喘不过气来，刚进入 2010 年也有很多期待已久的新作即将发售。不过即便如此，这也并不妨碍有爱的玩家们将一些值得研究的佳作不断完美下去，比如《梦幻之星 携带版 2》。本期我们给大家放出的是最新的武器装备联动密码，同时也将众多 S 级超强武器的能力及入手方法一并放出。（由于本作的武器数量众多且不断更新，因此本文中的 S 级武器并非全部）

文 九兵卫 美编 anubis

梦幻之星 携带版2	SEGA	角色扮演
PSP ファンタシースターポータブル2		日版
2009年12月3日发售	1～4人	4800日元
无对应周边		

实用技术 研究中心

S 级武器推荐与入手方法一览

ソード

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	ヒュージカッター	655	194	70	S10	猎人	ba：双头の守护兽A・スヴァルタス
						猎人，射手，全能	6：メトロリニア突破A・特务兵スパーダ
クバラ社	ソウルバニッシュ	559	162	70	S10	全职业	海の底の古代遗迹A・ルタスジッガ，愤怒Lv2
クバラ社	コクイントウ・ホオズキ	610	177	80	S11	猎人	称号“スーパーエリート”报酬，オルガディランLv119等
クバラ社	ディラガンスレイ	771	228	90	S12	—	交换任务：机械惑星の秘密结社，套装防具：ディラガンライン，套装效果：攻+85、防+100、命中+65
クバラ社	デュナス・フリューゲ	753	222	90	S12	猎人，法师	ba：雷兽の都A・バジラ，感染Lv2

ナックル

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
テノラ・ワークス社	グッダ・スケラ	484	254	70	S10	全职业	6：メトロリニア突破A・キャストSh，睡眠Lv2
クバラ社	セイクリッドダスター	468	303	70	S10	—	称号“リトルウィングの切り札”报酬，冻结Lv2
テノラ・ワークス社	グッダ・ホーン	528	277	80	S11	全职业	6：同盟军本部夺还A・SEEDアーダイト
						全能	6：メトロリニア突破A・キャストSh
テノラ・ワークス社	グッダ・イッガ	570	299	90	S12	猎人	6：同盟军本部夺还A・SEEDアーダイト

スピア

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
ヨウメイ社	ゲキツナアタ	552	254	70	S10	全职业	ni：樱华の法击A・ウパクラダ
						全能	ni：东方より来るモノA・普通宝箱
テノラ・ワークス社	ムゲンリュク	600	219	70	S10	全职业	mo：热带雨林の猪突兽A・バグデッガ
クバラ社	デモニックフォーク	579	262	70	S10	—	交换任务：机械惑星の秘密结社・ウェポンズバッヂ金×8
テノラ・ワークス社	ムクテンゲキ	653	239	80	S11	全职业	6：メトロリニア突破A・SEEDアーガイン/mo：热带雨林の猪突兽A・バグデッガ

ダブルセイバー

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	スウィート・デス	354	223	70	S10	全职业	ba：星の伤迹A・ゴバジラ/6：暴走SEED特急A・ゴバジラ
						全能	ba：双头の守护兽A・任务完成宝箱
ヨウメイ社	ライカソベラ	339	233	70	S10	全职业	ni：樱华の法击A・サウギータ/ni：白き圣兽A・サウギータ
クバラ社	スタッグカットラリ	356	241	70	S10	猎人，法师	ni：狂信者の杜A・シノワビート
						—	称号“百战炼磨”报酬，混乱Lv2
GRM社	ダブルアギト	386	243	80	S11	全职业	ba：多脚兵器破坏指令A・ジェリス
クバラ社	デモリッションコメット	377	220	80	S11	—	交换任务：机械惑星の秘密结社・ウェポンズバッヂ金×13
GRM社	ラガン・ラガン	417	262	90	S12	全职业	ba：多脚兵器破坏指令A・ジェリス，毒Lv2
クバラ社	フロイラインローゼ	419	211	90	S12	全职业	ba：多脚兵器破坏指令A・ジェリス，毒Lv2
クバラ社	クレアダブルス	449	269	110	S13	—	称号“不败神话”报酬

アックス

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
ヨウメイ社	オウカノウ	679	183	70	S10	猎人	ni：月下の翼兽A・カマトウズ
テノラ・ワークス社	アンク・デッダ	738	158	70	S10	猎人	ba：海の底の古代遗迹A・スヴァルティア
						法师，全能	mo：夺われた破坏兵器A・ローグスマッズ
						射手	mo：最凶の砂兽A・モグボッゴ
テノラ・ワークス社	アンク・ザギザ	804	172	80	S11	—	—
クバラ社	ライアアックス	659	159	80	S11	—	称号“荣光を授かりし者”报酬，攻击法击↓Lv2，
テノラ・ワークス社	アンク・ブッティ	869	186	90	S12	—	交换任务：砂漠惑星のオアシス，套装防具：ラボル・ブッティ，套装效果：攻+250，命中+75
クバラ社	ノヴァクラッシュ	814	200	90	S12	—	称号“マキシマムアタッカー”，混乱Lv3

ツインセイバー

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	ツーヘッドラグナス	420	252	70	S10	全能	ba：海の底の古代遗迹A・スヴァルティア，燃烧Lv2
GRM社	タイラントスパーダ	469	296	90	S12	猎人	6：暴走SEED特急A・任务完成宝箱
クバラ社	ツインディストーション	386	300	90	S12	—	交换任务：砂漠惑星のオアシス
クバラ社	エリュシオンズ	505	343	100	S13	—	交换任务：机械惑星の秘密结社・ウェポンズバッヂ金×34

セイバー

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	クリムゾン	443	261	70	S10	全职业	ba：草原の支配者A・コルトバ/ba：狂う珍兽A・コルトバ，套装防具：クリムゾンライン，套装效果：攻+150、防+35、命中+75，燃烧Lv2
						—	交换任务：机械惑星の秘密结社・ウェポンズバッヂ金×8
クバラ社	イノセントマリー	471	278	80	S11	—	交换任务：星灵惑星の赛钱箱・フォトンスフィア，魅了Lv2
クバラ社	エレクディストーション	429	311	90	S12	—	交换任务：砂漠惑星のオアシス
クバラ社	エリュシオン	561	356	110	S13	—	交换任务：机械惑星の秘密结社・ウェポンズバッヂ金×34

©SEGA

地名对应关系：上表中星球简称与全称的对应关系如下：ba——パルム；mo——モトゥブ；ni——ニューデイズ；6——クラッド6。

ダガー

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
クバラ社	スパイクスラッガー	334	295	70	S10	法师	ダカマヅリ

クロー

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
ヨウメイ社	ダイガミサキ	509	260	70	S10	全职业	ni：樱华の法击A・ブーマ，冻结Lv3
クバラ社	サイレンスクロー	534	268	70	S10	—	称号“魂の绊”报酬，战斗不能Lv1
						猎人，法师，全能	6：暴走SEED特急A・ヴォルフ
クバラ社	ナイトメアダスト	559	274	90	S12	猎人，射手	6：暴走SEED特急A・ベルパノン，燃烧Lv2
クバラ社	エビルファング	610	285	90	S12	—	交换任务：乐园卫星の里酒场
						猎人，射手	ni：樱华の法击A・サウギータ/ni：白き圣兽A・サウギータ

ウィップ

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	ソニックスプレンダー	177	213	70	S10	法师，全能	ba：星の伤迹A・ゴバジラ
						全职业	ba：エンドラムの残党A・YG—01Z BUG
テノラ・ワークス社	ヴィシ・アダン	184	193	70	S10	射手，全能	mo：夺われた破坏兵器A・任务完成宝箱，感染Lv2，ナノノドラゴ
テノラ・ワークス社	ヴィシ・フェアラ	201	210	80	S11	—	ナノノドラゴ
クバラ社	ギガススピナー	178	210	90	S12	射手，法师	红の巨兽A・ゴルモロ，麻痹Lv3

スライサー

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
ヨウメイ社	シュラヒケン	212	213	70	S10	猎人	ni：流水の神殿A・シノワ・ヒドキ
クバラ社	神の吐息	223	220	70	S10	全能	ni：流水の神殿A・シノワ・ヒドキ

ライフル

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	ブラックパルズ	677	210	70	S10	全职业	ba：エンドラムの残党A・特务兵カノーネ，愤怒Lv2
						猎人	ba：草原の支配者A・普通宝箱
						猎人，射手	ba：遗迹の奥に眠るモノA・ボラヴォー/ba：红の巨兽A・ボラヴォーラ
						猎人，全能	6：SEEDの胎动A・任务完成宝箱
ヨウメイ社	ミズラキホウ	706	198	70	S10	射手	ni：白き圣兽A・通常宝箱
クバラ社	ブリンガーライフル	630	243	70	S10	—	愤怒Lv2
GRM社	ラトルズネック	738	241	80	S11	全职业	ba：エンドラムの残党A・特务兵カノーネ
クバラ社	スカルソーサラー	793	317	110	S13	—	称号“スーパーモンスター”报酬，战斗不能Lv2

ショットガン

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
テノラ・ワークス社	シッガ・デスタ	408	115	70	S10	全职业	mo：热带雨林の猪突兽A・ドルァ・ゴーラ/mo：最凶の砂兽A・ドルァ・ゴーラ
テノラ・ワークス社	シッガ・パレツ	444	132	80	S11	全职业	mo：热带雨林の猪突兽A・ドルァ・ゴーラ/mo：最凶の砂兽A・ドルァ・ゴーラ
テノラ・ワークス社	シッガ・パクダ	480	149	90	S12	猎人，法师	mo:最凶の砂兽A・任务完成宝箱

ロングボウ

生产商	名称	法击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
ヨウメイ社	ヒロクテリ	669	192	70	S10	猎人	ni：狂信者の杜A・任务完成宝箱
						法师，全能	ni：流水の神殿A・教团警护士オブメ
クバラ社	ヴェロスエスクード	703	284	90	S12	猎人，射手	ba：狂う珍兽A・ディストバ/ba：红の巨兽A・ディストバ

グレネード

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
テノラ・ワークス社	グッレ・バズッガ	695	174	70	S10	射手	海の底の古代遗迹A・スヴァルティア
クバラ社	タルラッピーキャノンEX	528	219	70	S10	—	ラッピー・パラル，燃烧Lv2
クバラ社	インフェルノバズーカ	646	234	70	S10	—	交换任务机械惑星の秘密结社・ウェポンズバッヂ金×8
テノラ・ワークス社	グッレ・アステッド	758	200	80	S11	—	交换任务：砂漠惑星のオアシス，套装防具：ラボル・アステッド，套装效果：攻+155、防+60、命中+50
クバラ社	ソングフォーデス	622	265	90	S1	—	交换任务：砂漠惑星のオアシス
クバラ社	ロボピッチャグレネード	666	286	110	S13	—	交换任务：砂漠惑星のオアシス

レーザーカノン

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	メテオカノン	598	189	70	S10	射手	ba：草原の支配者A・普通宝箱
						全职业	6：メトロリニア突破A・同盟军重装兵/6：同盟军本部夺还A・同盟军重装兵
クバラ社	Nug—2000バズーカ	510	190	70	S10	射手	mo：夺われた破坏兵器A・ビードグルーデ，燃烧Lv2
GRM社	ラブ・インフェルノ	704	245	90	S12	—	—

ツインハンドガン

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	ハイパーバイパー	421	140	70	S10	射手	ba：遗迹の奥に眠るモノA・任务完成宝箱
						全职业	ba：红の巨兽A・スティンギー/6：メトロリニア突破A・SEEDキャストKn
クバラ社	テンションブラスターズ	346	157	70	S10	全能	6：SEEDの胎动A・ディルナズン，魅了Lv2
GRM社	ツイントルネード	458	161	80	S11	猎人	6：メトロリニア突破A・SEEDキャストKn
クバラ社	ツイングラッシャー	483	183	90	S12	—	mo：砂丘の楼阁A・ナヴァルッダ，キャスト专用

クロスボウ

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
テノラ・ワークス社	クッボ・ムスラナ	336	109	70	S10	猎人，全能	mo：夺われた破坏兵器A・ゴーマメスナ
						全职业	mo：砂丘の楼阁A・ナヴァルッダ

カード

生产商	名称	法击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
ヨウメイ社	シキカミ	277	109	70	S10	全能	ni：凶飞兽讨伐A・テンゴウグ/ni：月下の翼兽A・テンゴウグ
						法师	ni：月下の翼兽A・普通宝箱

ハンドガン

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	バイパー	465	157	70	S10	猎人，全能	ba：遗迹の奥に眠るモノA・任务完成宝箱
						全职业	6：メトロリニア突破A・SEEDキャストSa
						全职业	ba：红の巨兽A・タヴァラス
クバラ社	テンションブラスター	383	176	70	S10	射手	货物列车救援B・ローグスジャッセ，魅了Lv2
GRM社	ストーム	507	181	80	S11	–	交换任务：机械惑星の秘密结社・ウェポンズバッヂ金×13，套装防具：ストームライン，套装效果：攻+65、法+50、防+35、命中+60
						射手	6：メトロリニア突破A・SEEDキャストSa
クバラ社	ヤスミノコフ2000H	433	174	80	S11	猎人	6：メトロリニア突破A・SEEDキャストSa

マシンガン

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	マズルフィーバー	243	105	70	S10	全职业	ba：エンドラムの残党A・グリナビートC/6：同盟军本部夺还A・グリナビートC

シャドゥーグ

生产商	名称	法击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	エブロズィーク	177	110	70	S10	–	–
クバラ社	ドリームキャスト	165	128	70	S10	–	交换任务：砂漠惑星のオアシス

ロッド

生产商	名称	法击力	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
ヨウメイ社	ハラロドウ	662	70	S10	猎人	ni：狂信者の杜A・教团警护士タグバ
					全职业	ni：白き圣兽A・コウマズリ/ni：樱华の法击A・コウマズリ
クバラ社	ラビットウォンド	695	70	S10	–	交换任务：机械惑星の秘密结社・ウェポンズバッジ金×8，女性专用装备
クバラ社	クラーリタ?ヴィサスIV	590	70	S10	–	エミリア在队伍中时以稀有概率在报酬中获得，回复力上升
ヨウメイ社	カザロドウ	721	80	S11	法师	ni：东方より来るモノA・カマトウズ
クバラ社	カジューシースー	818	90	S12	–	交换任务：机械惑星の秘密结社・ウェポンズバッヂ金×21
クバラ社	ルツラロドウ	809	110	S13	–	雷属性威力上升，男性专用装备

ウォンド

生产商	名称	法击力	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
ヨウメイ社	ウラヌサラ	433	70	S10	猎人	mo：夺われた破坏兵器A・ローグスウィッコ
					全职业	ni：白き圣兽A・オルゴーモン
クバラ社	コンサイコン	454	90	S12	–	交换任务：乐园卫星の里酒场

マドゥーグ

生产商	名称	法击力	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	ドリー	213	70	S10	猎人，法师	ba：星の伤迹A・任务完成宝箱
					全职业	ba：エンドラムの残党A・GSM−05シーカー
					全职业	6：同盟军本部夺还A・GSM−05シーカー
ヨウメイ社	オキクドウグ	204	70	S10	法师	ni：樱华の法击A・コウマズリ
クバラ社	ラッピー・マドグ	198	70	S10	–	回复力上升
クバラ社	ルクミン	233	80	S11	–	交换任务：机械惑星の秘密结社・ウェポンズバッヂ金×13
GRM社	デルピー	250	90	S12	全职业	ba：多脚兵器破坏指令A・任务完成宝箱

シールド

生产商	名称	攻击力	命中	必要等级	稀有度	入手职业条件	入手方法与属性说明
GRM社	アルテミス	665	310	70	S10	全职业	ba：狂う珍兽A・ワルムス/mo：砂丘の楼阁A・ヴァルガタス/6：暴走SEED特急A・オルクディラン
クバラ社	デルナディシールド	838	390	110	S13	–	交换任务：乐园卫星の里酒场

新作服装、武器装备密码（联动要素部分）

名称	密码
エヴァンゲリヲン新剧场版（《EVA新剧场版》）	
ロンギヌスの枪（长枪）	3190 0002
プラグスーツ・レイ（女性用服装）	1878 1121
噗呦噗呦7	
ぷよぷよフィバーガン（机枪）	1799 8461
ぷよぷよ拳（钢拳）	3889 2394
Fate/stay night	
エクスカリバー（大剑）	9685 2235
骑士王の甲胄	1988 7350
骑士王の甲胄（蓝色）	1988 7340
骑士王の甲胄（红色）	1988 7341
骑士王の甲胄（绿色）	1988 7342
骑士王の甲胄（黄色）	1988 7343
骑士王の甲胄（紫色）	1988 7344
骑士王の甲胄（粉色）	1988 7345
骑士王の甲胄（水色）	1988 7346
骑士王の甲胄（金色）	1988 7347
骑士王の甲胄（白色）	1988 7348
骑士王の甲胄（黑色）	1988 7349
干将・莫耶(双剑)	7269 5798
赤原礼装（红色、男性用服装）	4376 1260
赤原礼装（蓝色、男性用服装）	4376 1261
赤原礼装（黄色、男性用服装）	4376 1262
赤原礼装（绿色、男性用服装）	4376 1263
赤原礼装（紫色、男性用服装）	4376 1264
赤原礼装（粉色、男性用服装）	4376 1265
赤原礼装（茶色、男性用服装）	4376 1266
赤原礼装（水色、男性用服装）	4376 1267
赤原礼装（黑色、男性用服装）	4376 1268
赤原礼装（白色、男性用服装）	4376 1269
赤原礼装（男性用部件）	4376 1270
《少年JUMP》联动	
バイオレンスバンテージ（男性用服装，うすた京介设计）	3137 0411
バイオレンスバンテージ（女性用服装，うすた京介设计）	3137 0412
松叶杖（小刀，うすた京介设计）	3137 0410
怒れる焼きマシュマロ（单手剑，うすた京介设计）	5912 2140
《YOUNG JUMP》联动（家具）	
チーズくんフィギュア	3973 0587
オギの头	1379 5360
松冈音々ポスター	1988 0706
清水ゆう子ポスター	1988 1122
清野菜名ポスター	1994 1014
泷川绫ポスター	1987 0111
苍井凛ポスター	1996 0327
《FAMI通》联动	
铁壁のファミ通（防护盾）	1976 3725
ファミ通PSクロスエッジ（双小刀）	7836 6354

战场的女武神2 高卢王立士官学校	SEGA	策略角色扮演
PSP 战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校		日版
2010年1月21日	1人	6090日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校

相信如果有玩过前作的玩家一定是对本作充满了期待，一样的水彩画风格、紧张而又考验玩家技巧的战斗系统，这都是“《战场的女武神》系列”游戏中独有的特色。虽说本作转战了 PSP 平台，但这丝毫没有将玩家的热情打消，反而能使更多人接触到这款游戏，让 SEGA 这款倾力打造的 S・RPG 成为玩家心目中的“神作”。

文 脆薯条 &sopiking 美编 NINA

系统解说

如果玩过 PS3 版的话一定会非常清楚，不过为了照顾新手们还是重新说明一下。本作的系统相比 PS3 版要复杂一点，不过战斗时候的基本原则还是没有太大的变化，一些环境要素也会影响到战势的进程，所以需要额外的注意。

基础篇

CP

步兵单位每次行动都会消耗 1 格 CP，而重型战车行动时会消耗 2CP，轻型战车则同步兵一样也是 1CP。战斗前画面上方的勋章就是 CP 多少的表示，每回合会自动增长，并且可以积累。本作中另外一个特色就是可以使用指挥官命令（オーダー），这些命令都是直接发生效果，没有什么等待时间限制，而且命令的种类很多，消耗的 CP 从 1 ～ 8 不等，惟一注意的是，只有亚邦在战场上时才能发动オーダー。

士气

画面左上角表示为“モラル”，呈指针盘形。士气的高低主要影响着我方队员在战场上发挥特技的几率，士气越高那么就越容易发动特技。打倒敌人、摧毁敌人战车以及占领敌人据点都能提高士气值，相反我方队员濒死、战车被击破、自军据点被占领都会下降一定的士气，一旦士气降为 0 后则 GAME OVER，所以在战斗中一定要注意士气。

行动

首先手动选择想要操作的单位，然后系统会自行扣除相应的 CP，画面下方的 AP 槽就是本次行动的全部 AP，一旦 AP 用尽就无法在本次行动中移动了。按下□键后可以进入攻击状态，武器方面有很多，例如来复枪、手榴弹、榴弹、主炮以及机关枪等等，不同武器之间按□键切换。当然，一次行动中只能攻击一次，结束后按 START 键结束该个单位的操作。如果再次选择同样的单位行动，那么 AP 槽会受到一些限制，移动距离就会缩短，所以一个单位是不可能一直长距离移动的，AP 的递减也无形之间增加了游戏的难度。

©SEGA

出击配置

在出击准备室中可以看见本次任务的详细情报，有胜利条件、失败条件、获得道具、敌兵种类等等，每次作战除非了强制的角色必须出场外，玩家可以随意让角色上场，只要是一个小队中的角色都能上场，但最大单位只有 6 个。

战斗篇

迎击

敌我双方的部分兵种都有迎击的能力，这些兵种即使不在自己行动时，也能对闯入射程、正在行动的敌人自动射击。敌人的迎击在两种情况下会停止

1. 闯入迎击射程的单位使用武器时

2. 闯入迎击射程的单位按下 START 结束本次行动时

所以当我方单位突入敌军本阵时，千万不要傻站着，要么立刻使用武器，要么立刻结束行动。

误伤

由于本作制作得比较真实，任何武器都能对单位造成伤害，这就会产生一些误伤，例如手榴弹、大剑、机枪等等武器都能同时对敌我双方造成伤害，所以在攻击前一定要确保攻击范围内没有己方单位。

连协攻击

当我军两个单位距离很近时，只要对其中一个单位下达攻击指令，另一个单位也会对目标进行攻击，前提是目标要同时在两个人的射程范围内，而且角色之间拥有相性设定，这可以在角色的状态栏中查看，相性好的角色在连携攻击时威力会比通常要大。

参考数

所谓的参考数就是用武器瞄准敌人时，屏幕上显示的“击破 · 发射 · 方向”。“击破”表示当前武器需要命中多少次才能击倒该敌人，“发射”表示当前武器一次能发射出多少子弹。而“方向”表示敌人当前用身体的那个部分朝着我方，“前面”表示正面，正面朝向的敌人防御力最高，而且有一定几率对我方攻击进行回避，如果是拥有盾牌的单位，正面几乎很难用枪械命中；“侧面”朝向的敌人防御力中等，我方可以对其要害施以攻击；“背面”朝向的敌人则完全没有注意到我方单位的存在，防御力最低，基本上不攻击其头部也能秒杀。

弱点攻击

游戏中主要有两种单位 —— 步兵和战车（敌军还有机枪垒、炮塔等，也算在战车类中）。无论是步兵还是战车都有其弱点。步兵类的要害在头部，而战车类的要害是背面的能量水晶，所以在对付他们时要调准好准星在进行攻击。这里特别需要注意的是炮塔，一旦我方单位进入炮塔的视野，炮塔便会自动转向面朝该单位，这会导致对战车兵很难攻击到它的弱点。当然应对方法还是有的，先让防御力较高的技甲兵走到特定位置吸引炮塔旋转，让其弱点暴露给我军远处的对战车兵。

人造瓦尔基里

这是本作中新增的兵种，还是单独拿出来说明一下。人造瓦尔基里有能量护盾，一般的攻击很难对他造成实质性的伤害，而且它的攻击力非常高，无论是对人还是对战车，所以也是战场上必须优先击破的单位。不过人造瓦尔基里也是有弱点可寻的，在战场上会有一种提供其能量的装甲车，一旦击破后，人造瓦尔基里就会陷入无能量盾保护的状态，此时换上剑爆兵或战车两三下即可放倒。

强制退避

选择地图上的单位按下△键可让其强制退避到后方，退避到后方的单位可随时从战场上我方任何一个据点再次出击。当准备退避的单位在据点外时，强制退避要消耗 1CP，而当该单位在据点内时，不需消耗 CP 即能完成退避。

队长任命

队长的作用就是在下回合行动开始前，我方回复的 CP+1，主人公亚邦是默认的小队长角色，不可变更。而当剧情发展到一定阶段时，我方就能任命除主人公以外的小队长了。小队长越多，我方每回合的行动机会也越多。任命小队长的方式是到作战准备室的“グル－プ编成”一项里选择“队员选择”，使用□键选择任命的角色。

后勤篇

兵器研发

在士官学校的“研究开发栋”内可以进行兵器的各种研究开发，以获得更精良的武器装备，随着开发等级的慢慢提高，花费一定的金钱和素材就可以研发出更高级的兵器。不过一些更为高级的武器都需要相关的开发图纸，而图纸则是在击破任务中特定的高级士兵后才能获得（那些敌兵会用红字表示）。所以开发新兵器不但要有一定的资金，还需要有足够的任务完成度。

战车整备

战车是战斗中不可或缺的重要力量，在“研究开发栋”可以对它进行改造，自行组装各个部件。战车可以从车身、炮塔、车顶（ショルダ－）、装甲（ア－マ－）、背包（バックパック）、涂装和徽记（ステッカ－）这7个方面进行自由改造，各个部件性能千差万别，重量也有所不同，各部件的总重量不能超过战车的最大载重量。灵活利用战车的改造功能，在战斗中会有事半功倍的作用。

素材和单位

打完每关都能获得对应的素材报酬，这些素材可投入开发角色武器和战车兵装。素材共分1～5个等级，LV1素材在一周目1～4月可以获得，LV2素材在一周目5～8月可以获得，LV3素材在一周目9～12月可以获得，LV4素材则要从二周目开始才能获得。LV5的属于稀有素材，只有在二周目的战斗中反复刷取才会有一定几率掉落。另外，每关结束后，参战的角色都能获得单位奖励，最活跃的两名角色获得的奖励最多，不活跃的角色获得的较少，虽然派上战场，但完全没有行动过的角色则不会获得单位奖励。单位奖励是我方角色转职为高级兵的必要道具。

兵种升级

本作共有5大兵科，细分下来有35种兵种，每个兵种都有自身的独特用法。5大兵科包括侦察兵、突击兵、对战车兵、支援兵和技甲兵，在兵科教练场分配经验时，由该兵科衍生出的其他兵种也能顺势升级。各兵种提升到一定数值时可习得指挥官命令。最初玩家能够看到的等级上限是25级，只要将任何一个兵科升到25级后，所有兵科的等级上限均上调至50级。每个兵科的最基础兵种与该兵科相同，当玩家从关卡中获取到各种素材并满足转职需要时，就可以让基础兵种转职为中级兵乃至上级兵。需要注意的是，兵种转职时是和角色挂钩的，玩家无法借由一次转职就改变该兵科对应的所有角色的职业。每个兵种在练至出现“P”标志时都出现专属技能。除了兵种的专属技能外，每名角色也有各自的专属技能，角色技能与剧情的进程、支线剧情的触发有关。

流程攻略

序

征历1935年，也就是前作的设定年代，联邦军和帝国军之间展开了旷日持久的战争，由于高卢公国是位于联邦与帝国之间的一个小国家，而且盛产能量水晶，所以帝国军的野心与战火的种子也很快地蔓延到了这里……帝国军的突然进攻使得高卢公国节节败退，多亏义勇军的奋起反抗与活跃表现，最终将帝国军逐出了境外，这场战争被称为“第二次欧洲大战”。而高卢公国则在这场战争中损伤严重，由于高卢公国在战后非常藐视部分“达尔克斯人”，所以借着“不满公国正统继承人是达尔克斯人”这个冠冕堂皇的理由而分裂公国，这部分人被称作“反乱军”，而一场新的内战再度爆发……

一月 January

在一个宁静的小村庄中，下午正是大家劳动的时候，此刻在村庄中却迎来了一位不平凡的客人。他可是高卢王立士官学校的一名教师，而他要找的人便是本作的主人公——亚邦·哈迪斯，

此行的目的不是为了其他，而是转告亚邦他的哥哥已经在前线阵亡的消息，这也是一个军人所应该履行的义务。突然接到哥哥的死讯犹如晴天霹雳，亚邦当然不会相信这是真的，正当他迫切地想追问下去时，炮弹划过空际那种特有的声音传过天空，随后便是一声巨响……

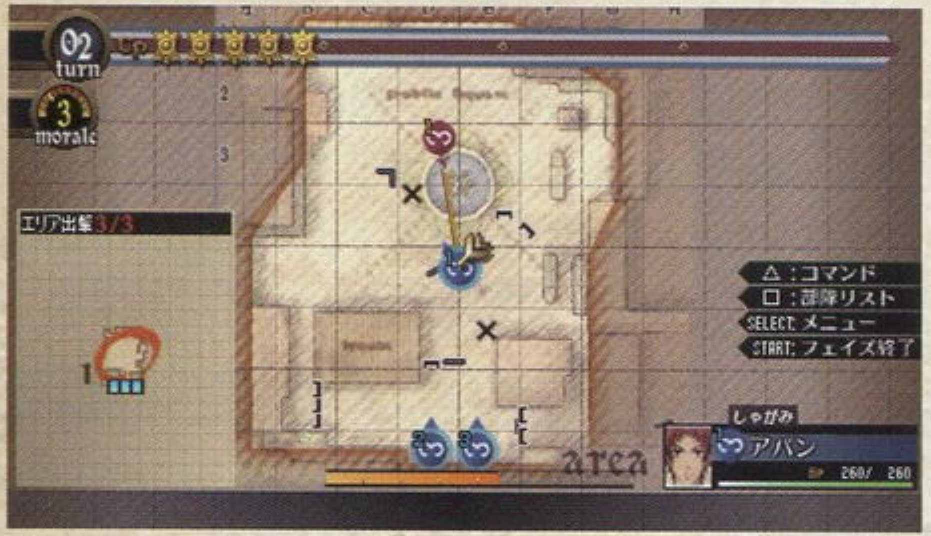
STORY 战斗

反乱军との遭遇

我方初期配置： 亚邦、警卫团侦察兵×2
胜利条件： 敌全灭
失败条件： 亚邦阵亡、超过20回合、士气降为0

要点

可以说是游戏中的教学关，玩家可以先熟悉一下游戏系统，都会有操作提示与说明，如果玩过前作的玩家可以完全无视。敌人只有两个，开始后让亚邦一个人冲锋即可。



由于军人阵亡的原因属于内部机密，身为平民的亚邦自然无法从教师的口中套话，而想要得知真相的惟一办法就是参军，在刚才对反乱军的战斗中，教师也亲眼见到了亚邦身上的优点，无论是反射神经还是果断的判断都非常符合军人的标准，于是也欣然答应，并且交给亚邦一份推荐信，而亚邦为了追查哥哥死亡的真相主动加入了军队。王立士官学校的生活和普通高中生活没有什么区别，而正所谓非常时刻非常利用，所以军校的学生都必须做好充足的准备，随时投入战场，高卢公国的正规军非常少，军校自然而然地成为了一种必要力量，因为战争什么时候发生是无法预测的……

在熟悉了一段学校生活后，认识了许多新伙伴，开朗而又活泼的柯洁特，头脑非常冷静的泽利等等，三人所组成的小队也顺利地通过了考试，还未能庆祝一番时，前方突然传来命令进攻アーレム，而这场战斗也是三人首次实战。

STORY 战斗

アーレム解放战

我方初期配置： 自编4人
胜利条件： 敌人指挥战车击破
失败条件： 自军据点被敌军占领、超过20回合、士气降为0、步兵全灭

要点

由于主要目的就是破坏敌方的战车，所以对战车兵一定要上场。在地图4中前进时要注意地雷，这个地雷是隐藏在草丛中的，突破这里后马上占据敌人的据点，然后就能直接到达地图3的后方，先让突击兵消灭掉这里的一个敌人，再派出对战车兵打爆附近的能量罐，敌人的战车是背对着你，所以非常安全，而且打爆能量罐后就能秒掉战车，没有难度。

首次实战告捷，真的是一场非常值得高兴的事，由于成功地破坏了敌人的战车，敌人已经开始全面撤退，接到命令后就可以返回士官学校了。

其他任务一览	
KEY	战技演习
KEY	踏破演习
FREE	教练场 游击战

二月 February

在购买部中能看见前作中的主人公威尔金与阿莉西亚，当然样子还是一点都没改变，不过威尔金已经从军队退役，而阿莉西亚则在学校内开了一家小卖部，当然这两人早已订婚。几句客套话过后，来到作战准备室接受战车训练的考核吧。

士官学校内各组的对抗大赛“レーウアテイン杯”即将展开，亚邦当然不会错过这个机会来表现自己，不过他的队友们并不太乐观，而且就参加了一次实战，总的来说还欠缺许多经验。但就在亚邦为队友鼓劲时，A组的班长尤里娅娜却跑过来冷嘲热讽了一通，而且她似乎对亚邦的哥哥非常熟悉，血气方刚的亚邦当然受不了这种嘲笑，决定在模拟战上一决高下。

STORY 战斗

レーウアテイン杯 预选

我方初期配置： 亚邦、自编5人
胜利条件： 敌狙击兵击破
失败条件： 自军据点被敌军占领、超过20回合、士气降为0或步兵全灭

要点

由于是预选赛，所以没有什么难度，我方的目的就是干掉敌人的狙击兵长，第一名狙击兵长很容易就能干掉，而在地图2中由于前方全都是地雷，所以战车很难前进，切记先让技甲兵排除掉地雷之后方可前进。而掩体后面那个敌人就是狙击兵长了，他不仅回避高，而且防御力也很高，推荐下一回合直接用战车干掉，在瞄准的时候尽量瞄脚，两炮即可。

其他任务一览	
KEY	装甲车演习
KEY	夜间协同演习
KEY	不屈の战车杀し
KEY	行军试验
KEY	真夜中の制压
FREE	通信协同演习
FREE	アーレム村游击战

三月 March

随着镜头的切换，来到了反乱军的本据点，在这里反乱军的总统似乎正在发表演讲，但他身边的一位不速之客却引起了众人的蔑视。“为什么我们需要联邦的帮助?”身为加塞那尔伯爵的长子问到。虽说联邦和帝国一直处于交战状态，不过对于这次公国内部的纷争则有着坐享渔翁之利的意图，虽然伯爵知道联邦想利用革命军趁势吞并整个公国的计划，但目前大义在前，况且以现在革命军的力量，还是无法与公国正面对抗的。因此，他们需要借助联邦的帮助，那就是一种全新的战争机器——人造瓦尔基里。

亚邦的G小组奉命保护重要人物，在一片森林中却遭到了敌人的埋伏，而出现在他们面前的却是一身黑色铠甲的人造瓦尔基里，一击便能摧毁战车的那种压倒性力量让众人惊叹不已，但亚邦丝毫没有撤退的打算，心里虽然害怕，但身为军人的本能告诉他，必须战斗。

STORY 战斗

要人护送任务

我方初期配置： 护送用装甲车，亚邦强制出击、自编4人
胜利条件： 护送用装甲车目标地点到达
失败条件： 护送用装甲车被击破，自军据点被敌军占领，超过20回合，士气将为0或步兵全灭

要点

本关的敌人异常强大，那些人造瓦尔基里就不用理会了，一开始先让亚邦干掉右侧的侦察兵，然后占领据点，接下来战车就从这里突破，路上的敌人可以完全无视，如果HP不够的话马上换支援兵进行修理。地图4中都是一条直线，在高处的敌人同样无视，本据点可以派1名对战车兵摧毁大桥边上的战车，不然在地图2中会有点小麻烦。顺利压制掉地图4的据点后来到地图2，同样无视敌人，快速通过即可。

一行人总算是有惊无险地到达了目的地，不过后方的敌人依旧紧追不舍，而在此时，与亚邦有过一面之缘的少女突然出现，而她的真实身份竟然是古代一族的女武神艾利雅斯。艾利雅斯凭借着其强大的力量，瞬间就全灭了人造瓦尔基里，反乱军被逼无奈只好先行撤退。而此次护送的人物居然是公国王位的第一继承人柯蒂莉娅，这位公主虽然外表高贵，但一丝高傲的脾气都没，这方面正好和尤里娅娜截然相反，身为公主虽然不能亲自参战，但她还是用自己的方式努力斗争，这点让亚邦等人非常钦佩。

其他任务一览	
KEY	あの桥を突破せよ
KEY	防卫试验
KEY	地下道からの奇袭
KEY	英雄と呼ばれた兵士

四月 April

本次的出击命令已经下达，而听闻反乱军正在蹂躏达尔克斯人的村庄时，泽利表现得非常激动，其实他外表故作冷静，内心却比谁都都着急。恰恰在此时，不速之客尤里娅娜又过来冷嘲热讽了一番，实在想不通她为什么会对达尔克斯人那么仇视，在旁的柯洁特无法忍受那么过激的言语，一时冲动的她忍不住给了尤里娅娜一个响亮的耳光。出击命令在先，众人也不敢怠慢，而感觉尴尬的尤里娅娜也默然离开……

STORY 战斗

ダルクス人集落解放战

我方初期配置： 亚邦与泽利强制出击、自编4人
胜利条件： 占领敌人3个目标据点
失败条件： 自军据点被敌军占领，超过20回合，士气将为0或步兵全灭

要点

本关的场景是雪地，所以在出击前最好换上能够穿越碎冰的部件，这样会使战斗轻松不少，而且战车推荐火焰喷射器，原因自然是命中率比较高。开始后先让战车搭建设施，然后派亚邦干掉上方的狙击手，之后占领据点。战车则可直接从中间的碎冰穿过，清理掉上面的杂鱼。右边的炮塔则交给对战车兵。第二回合 BOSS 会使用各种特技，而且会主动靠过来，切忌要保留一些 CP。下一回会用战车全力收拾他即可，不过他的回避率比较高，所以有可能一回合还干不掉他，这时就要注意保护好队友，他的攻击非常犀利。只要一干掉 BOSS，剩下的杂兵战就非常简单了。

虽然战斗以胜利告终，但泽利亲眼目睹了村子在饱受战火洗礼后的惨状，这一切都是因为他们是达尔克斯人的原因么？泽利从小就被告诫，身为一个达尔克斯人是不能有报复心理的，但亲眼看见自己的同胞被残骸，泽利怎能坐视不理。大雪纷飞下，一个勇敢的达尔克斯人站在悬崖，他已经做好了打算，为了拯救自己的一族，为了让他们不再受到不公平的对待，他要成为一个新的英雄。

其他任务一览	
KEY	苍き影
KEY	物资の行方
KEY	农村脱出作战
KEY	不稳な动き
FREE	リーンブルフの森 游击战

五月 May

由于众人的出色表现，作为 G 小组代表的亚邦来到了公国的首都进行授勋仪式，而第一王位继承人柯蒂莉娅对于 G 小组的活跃表现也非常满意。回到士官学校后，“レ－ウアテイン杯”准决赛即将开始，当然 A 组的班长尤里娅娜还是过来讽刺了一般，不过刚刚受到表彰的 G 小组可是斗志高昂。

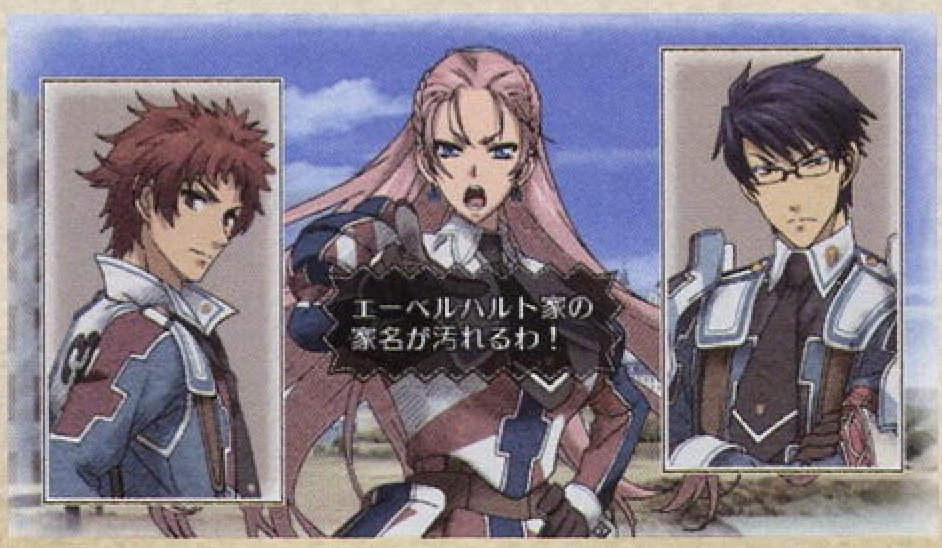
STORY 战斗

レ－ウアテイン杯 准决赛

我方初期配置： 亚邦强制出击、自编5人
胜利条件： 敌指挥战车击破
失败条件： 自军据点被敌军占领、超过20回合、士气将为0或步兵全灭

要点

虽说是准决胜，不过本关的难度并不大，据点压制非常容易，而且没有多余的分支，所以优先集中兵力，让战车开路，然后慢慢击破即可。途中有隐藏敌人的狙击兵，先干掉，还有一点就是要注意战场中的地雷，切记第一时间清理掉，不然会对战车造成很大的损伤。



准决赛也顺利地通过，当然令人讨厌的尤里娅娜还是老规距走过来嘲讽了一般，虽说她个人很不赞同亚邦的战术指挥，但事实证明 G 小组还是非常有实力的。当然，接下来的决赛就是和 A 小组的对决，亚邦同时也为了证明自己不会输给哥哥，在决赛时一定要击败 A 小组与尤里娅娜。

其他任务一览	
KEY	第 4 独立追击队
KEY	备蓄物质を回收せよ
KEY	炮台突破试验
KEY	山顶の要塞
FREE	ディバル山脉 游击战

六月 June

虽说取得了“レ－ウアテイン杯”准决赛的胜利，但突如其来的噩耗让阿邦一行人丝毫没有高兴的时间，反乱军终于向公国的中心城市发起了进攻，那里是柯洁特的故乡，而她的双亲就在当时的战争中过世了，所以这也是柯洁特立志要当一名医护工作者的理由。目前正规军正在全力抵抗中，而士官学校的出击命令并未下达……

心急如焚的柯洁特想尽快回故乡查看情况，尽其所能地帮助家乡的人们，她不想再次看见记忆中那段尘封已久的悲伤往事。在亚邦的帮助下两人决定擅自前往尤艾尔，但突然出现的泽利则表示反对，正当泽利告诫两人不要轻举妄动的时候，亚邦一拳招呼在泽利的脸上，好朋友的故乡目前正受到反乱军的进攻，岂有不帮之理？泽利并没有阻止他们，或许他自己也有犯错的时候……

当两人来到尤艾尔时，这里的战火已经燃遍大街小巷，而反乱军的数量又多，正当两人无计可施时，无线电中传来泽利的声音。原来 G 小组已早已到达了城外，泽利经过一番思考终于决定以自己的意志帮助两人。当然现在可不是高兴的时候，G 小组决定以大部队为诱饵掩护亚邦与柯洁特，等摧毁敌人的武器库后再全力反击。

泽利一心想成为英雄，或许当时的确不能容忍亚邦私自出击而影响整个 G 小组，但仔细冷静下来后泽利意识到或许自己的一时冲动伤害了朋友。回想起一族人的村庄受到反乱军袭击时，亚邦也是为了保护他们而冲在了最前……

STORY 战斗

武器库への道

我方初期配置： 亚邦与柯洁特强制出击、自编4人
胜利条件： 亚邦或柯洁特目标地点到达
失败条件： 亚邦或柯洁特阵亡、自军据点被敌军占领、超过20回合、士气降为0

要点

本关的主要任务就是让大部队开启位于地图 2 或地图 4 中的 B3、B6 位置上的控制器，这样一来武器库的大门就会打开，之后就可以让亚邦和柯洁特进入了。注意本关中有特殊的探照灯，一旦被发现的话会遭到榴弹轰炸，所以万一不小心被照到的话，马上离开榴弹的覆盖区域即可。武器库中正前方有两辆战车把守，让亚邦快速绕到战车后方即可，推荐多存一些 CP，然后一次性突破。

虽然成功引爆了敌人的火药库，但反乱军仍然没有撤退的迹象，而且敌人的精锐战车部队还在尤艾尔，似乎正要展开反攻作战，而敌人战车部队的指挥官可是反乱军加塞那尔伯爵的次女，其实力不容忽视，G 小组也开始了夺回尤艾尔的反击战。

STORY 战斗

ユエル市夺还战

我方初期配置： 亚邦与柯洁特强制出击、自编4人
胜利条件： 敌据点占领
失败条件： 自军据点被敌军占领、超过20回合、士气降为0或步兵全灭

要点

本战还是有讨厌的探照灯，不过难度却没有前一关大，首先稳固前进占领敌人的据点，本据点出有敌人的 BOSS ケイスルル。ケイスルル的 HP 非常高，推荐保存 CP 一次性歼灭它，我方的战车配合对战车兵的话很快就能搞定，如果没有信心的话，只要派一些移动能力比较高的人，直接占领敌人的主据点即可，BOSS 可以无视掉。

由于 G 小组的活跃表现，成功地击退了敌人的精锐部队，而此时公国的援军也赶到，走投无路的反乱军只能撤退。正当处理伤员的时候，柯洁特那段封尘的记忆又再次出现在闹海中……双手沾满鲜血、以及倒在血泊之中的双亲。故乡的惨状让柯洁特仿佛回到了双亲死时的场面，眼看着亲人死在眼前是一种什么样的感受，对于年幼的柯洁特来说，这个阴影一直如幽灵一样徘徊在她内心深处，而当如此熟悉的情景再次映入双眼时，那只幽灵仿佛化成了厉鬼牢牢地锁住了柯洁特的心……面对倒在地上的无辜贫民与伤员，柯洁特的双手在发抖，原本那颗脆弱的心已经面临崩溃的边缘。

亚邦终究以极端的方式让柯洁特回复了意识，赤色的血并不可怕，鲜血是人们保家卫国留下的见证，而柯洁特的父亲也说过类似的话。为了救助他人而双手沾满鲜血比起一个歌颂战争如何伟大而让他人充当刽子手去制造鲜血的行为要高尚很多，这就是一个医护者应该做的，无论战场上有多么残酷，救死扶伤是其天职，无法推卸的责任。柯洁特终于被亚邦的一番话所唤醒，心中的厉鬼慢慢远去。亚邦没有白挨了一枪，如果不这么做，柯洁特会一直活在阴影之中。看见柯洁特回复过来了真的很高兴，不过亚邦的意识正在慢慢消失……

其他任务一览	
KEY	遗迹调查队护卫
KEY	森の番人
KEY	サンドスイーパー
KEY	铁壁の装甲车
FREE	ダス砂漠 游击战

七月 July

亚邦回复意识时发现自己已经躺在了士官学校的病床上，看见亚邦平安无事，柯洁特高兴地一把抱住了亚邦，眼中充满了欢喜的泪水。但由于亚邦私自出击，严重违反了士官学校的规定，不过审查会议中校长再三地为亚邦说情，而且 G 小组在夺回尤艾尔的战斗中功不可没，所以应该从宽处理。被执行 5 日监禁的亚邦也非常感谢校长的说情，在与柯洁特畅谈的时候也提及了关于哥哥的一些事情。

5 天的监禁结束后，终于迎来了与 A 小组决一胜负的时刻，当然尤里娅娜还是一副狂傲不已的姿态。本战意义非凡，亚邦率领的 G 小组也是全力以赴，他可不想败在老嘲讽自己的人，况且尤里娅娜老是一副高姿态，挫挫她锐气的时候到了。

STORY 战斗

レーウアテイン杯 决胜

我方初期配置： 亚邦强制出击、自编5人
胜利条件： 尤里娅娜击破
失败条件： 自军据点被敌军占领、超过20回合、士气降为0或步兵全灭

要点

尤里娅娜会使用强制行军的技能，而且她本身是剑甲兵，所以攻击力极其高，我们要做的就是先占领几个据点，然后守株待兔等她过来，同样用剑甲兵配合战车对付她，只要将其击破就能获胜。地图 3 占领中间的据点后就能前往地图 2，尤里娅娜就在地图 2 中。

获得优胜的 G 小组全体队员当然是非常高兴，从一度从不被看好的情况下，慢慢通过自己的努力获得冠军，当然这也和 G 小组的指挥官亚邦的功劳密不可分。而尤里娅娜居然不敢相信自己会输给 G 小组，部下们也纷纷质疑尤里娅娜的领导才能，但此时在旁的泽利却忍受不了这种指责，全队的密切配合是要依靠互相信赖，一番话说得 A 小组哑口无言，而尤里娅娜也对泽利的态度有所改观。A 小组的确是失败了，但只要有永不气馁的精神，加上互相信赖的执着，那么下次他们还能赢回胜利。

其他任务一览	
KEY	隐された物资
KEY	亡命者の护送
KEY	苍の进军
KEY	はぐれ反乱军制压战
KEY	一阵の岚
FREE	ユエル市の游击战

八月 August

G 小组的优胜让身为士官学校的校长刮目相看，而且比赛中指挥官亚邦所展现的才能正好适合此次的“特别任务”。亚邦在校园中无意之间遇见了倒地的艾利雅斯，她看上去似乎正在发烧，为了将她送回屋子，亚邦来到了位于士官学校的研究所。事情也是如此巧合，在这里亚邦发现了关于自己哥哥的线索，还有就是为什么哥哥的照片会和尤里娅娜在一起，那个计划的真相究竟是什么？

学校的祭奠真是非常有趣，G 小组最近的出击任务频繁，所以大家想乘此难得的机会好好放松一下，可惜敌军却丝毫不给众人享乐的机会。

天空中突然出现的敌飞空艇一下子就撞倒了士官学校的桅杆，从天而降的敌人造瓦尔基里部队开始大肆破坏，面对突如其来的敌人，士官学校的学生们还没有做好足够的准备，但作为一个合格的军人就必须面对任何情况，而 G 小组全队也马上展开了校内反击战。

STORY 战斗

ランシール防御战

我方初期配置：亚邦强制出击、自编5人
胜利条件：自军据点8回合防御或敌全灭
失败条件：自军据点被敌军占领、士气降为或步兵、车辆全灭

要点

本关开始后马上让亚邦强制撤退，和 BOSS 一对一可不是开玩笑的。起初的人造瓦尔基里很好对付，让剑爆兵肉搏即可，第 4 回合开始后敌人的供电车会过来，此时人造瓦尔基里会有防护罩，先让战车远距离破坏掉供电车，这样打起来会轻松很多。最后一回合敌人的 BOSS 会靠过来，它的蓄力攻击能够对战车造成致命伤害，而且他肯定会行动两次，所以要保证战车有充足的 HP，如果不幸战车被击破，那就算当做炮灰吧，坚持过 8 回合就能胜利了。

面对敌人最后一个人造瓦尔基里小队，众人已经使出了浑身解数抵挡，但那种超乎想象的力量使得众人感觉到了绝望。而就在此时，A 小组的尤里娅娜突然出现，她的模样简直就和敌人的人造瓦尔基里一个样子，两道强力的光束互相掠过，一道打中了尤里娅娜，她忍着剧痛向后踉跄了几步，随后倒在地上无法动弹。而另一道则打中了敌人的指挥官，强大的冲击力使得他原本带着的面具被震碎，而他的真实面目居然是亚邦已经死亡的哥哥……面对这一切，亚邦简直不敢相信自己的眼睛，暴走化的尤里娅娜、已经死亡的哥哥为何在反乱军中？疑惑感充斥着亚邦的全身，随着敌人的撤退，士官学校的保卫战也宣告成功，但代价是巨大的……走到已经奄奄一息的尤里娅娜身边，泽利了解到原来那个“特别任务”

就是指人造瓦尔基里的研究计划 —— “瓦尔哈拉计划”，为了得到破坏性的力量压倒一切，从很久以前公国就开始了这个计划，但人类的身体始终无法承受住考验，从另一种层面上说，为了追求这种强大的力量，也等同于追求死亡。“泽利……”，尤里娅娜轻轻地吐出了憋在心里已久的两个字，但泽利心里清楚，这是他第一次听见尤里娅娜叫着他的名字，一个老是对达尔克斯人有成见的尤里娅娜第一次叫着自己的名字，但这或许也是最后一次……尤里娅娜正慢慢失去意识，她用仅剩的力气把手中的护身符交给了泽利，“这……一定能够保护你吧”，说完这句后，尤里娅娜慢慢地闭上了眼睛，而天空中则回荡着泽利的悲鸣……

其他任务一览	
KEY	アサルトキラー
KEY	潜入时间を稼げ
KEY	广がりゆく苍の胁威
KEY	重炮のとどろき
FREE	教练场 上级游击战

九月 September

由于突然遭受奇袭，士官学校一度失去了支援正规军的能力，而出乎亚邦预料的是，这个“瓦尔哈拉计划”的幕后指使者却是学校的校长。此时此刻，由于缺少了士官学校的支援，公国正规军节节败退，反乱军的人造瓦尔基里无人能挡。慢慢地，在不到几个月的时间，反乱军就攻陷了公国的首都，而反乱军的首领加塞那尔伯爵立刻软禁了柯蒂莉娅，自立为王……

反乱军首领加塞那尔伯爵的好景不长，因为加塞那尔伯爵的目的突然转变使得长子巴尔德雷非常不满，况且投靠联邦沦为从属国也违反了当初起义的理念，最重要的一点便是加塞那尔伯爵想放弃肃清达尔克斯的人计划，一时冲动的巴尔德雷掏出手枪结束了父亲的野心。

根据亚邦的调查，原来艾利雅斯是瓦尔基里人，而她所谓的“妈妈”正是让自己哥哥走向“死亡”的人，“难道现在的公国只能依靠人造瓦尔基里的力量吗？”亚邦对她的研究非常抵触，她居然还想要杀掉已经没有利用价值的艾利雅斯，亚邦当然不会屈服，以他的性格来说，最看不惯这样无情无义的冷酷研究者了。面对自己“妈妈”的抛弃，无论艾利雅斯如何地恳求，她都无动于衷，因为在她眼里，艾利雅斯只是一个道具……当然，好心的亚邦还是收留了艾利雅斯，一起融入到 G 小组的大家庭。

本次出击任务让大家等得太长了，而目的则是防卫南部主要城市罗恩塔尔，由于正规军目前处于地理上的劣势，此次任务只能全全拜托士官学校了。

STORY 战斗

ロインダール夺还战

我方初期配置：亚邦强制出击、自编5人
失败条件：自军据点被敌军占领，超过20回合，士气降为0或步兵全灭

要点

本关需要先开启地图 4 中的装置，这样才能开启铁门，第二回合开始奥德蕾会使用大面积的地图炮，所以在占领完据点后尽量回避一下。ケイレルル的 HP 还是很高，一种方法是直接用战车对付，另一种方法就是让剑爆兵专打其弱点。

奥德蕾再一次败在阿邦等人的手下，不过她却看见了艾利雅斯，身为一个高贵的瓦尔基里人居然和这些贱民在一起，这一点让奥德蕾难以理解。由于这次侵攻作战的失败，无论是物资还是士兵，就连奥德蕾的ケイレルル战车也受损严重，此时继续进攻已为强弩之末，奥德蕾便下令全军撤退。

其他任务一览	
KEY	第 9 独立重装队
KEY	革命の猛火
KEY	死を告げる塔
KEY	放たれし苍き兽
FREE	アーレムの村 上级游击战

十月 October

回到已经被占领的公国首都，奥德蕾在牢房中见到了仍然被软禁的柯蒂莉娅。奥德蕾原本是公国正规军的将军，也是柯蒂莉娅的忠实部下，而现在两人却身在完全对立的立场中，这让柯蒂莉娅也一时语塞。“公国现在需要的不是您这样柔弱的统治者”，奥德蕾的话深深地刺入了柯蒂莉娅的心中，或许对她来说，强硬的政治手段的

确不能给公国带来繁荣与强势，在历经了上次大战的洗礼，两人却选择了两种完全不同的道路。在奥德蕾的心中，唯有通过强大的力量才能引导公国走向繁荣，而那种力量便是瓦尔基里人的力量，并不是达尔克斯人的力量。但柯蒂莉娅则认为，国家的强盛并不能依靠种族与血缘的继承，而是得依靠目前在各个方面努力奋斗着的人们，就算他们没有足够的力量去战斗，但只要有着一颗爱国的心，那公国始终会有一日强盛起来。既然选择的道路不同，那么唯有坚信着自己的道路走下去，无论前方等待着你的是什么……或许是死亡，或许是……简短的谈话结束后，奥德蕾从柯蒂莉娅的视线中慢慢消失……

亚邦等人再次接到了出击命令，此次的任务是阻止反乱军进攻ドルフエイン矿山，那里可以说是一个达尔克斯人的聚集地，有情报表明反乱军在本次进攻时想肃清达尔克斯人，并且在矿山之中安放了大型炸弹，为了组织反乱军肃清达尔克斯人的计划，G 小组再次奉命出击。

STORY 战斗

ドルフエイン解放战

我方初期配置：亚邦强制出击、自编5人
胜利条件：バルドレン击破
失败条件：自军据点被敌军占领，超过20回合，士气降为0或步兵全灭

要点

本关矿山中有很多箱子，只要攻击就会发生爆炸，所以可以利用这点迅速地消灭敌人。本战有一点非常重要，BOSS 是会使用特技的，在击倒敌人后一定要去他身边收掉尸体，不然下一回合 BOSS 一放技能敌人就都复活了。发现 BOSS 后让剑甲兵对付 BOSS，使用对人攻击力提升的特技能够很快搞定他。

成功击退反乱军后，剩下的任务就是找出藏在矿山中的炸弹了。但矿山那么大，想要找出一个炸弹谈何容易，G 小组的各位队员都非常努力地寻找炸弹，仔细搜查每一个角落，时间一分一秒地过去，他们知道如果不尽快找出炸弹，整个矿山就会被摧毁，而 G 小组也将面临全灭的危机。就在此刻，无线电中传来了柯洁特的声音，众人不由分说地把注意力集中到了柯洁特那边。“炸弹上的计时器还有 3 分钟……”，柯洁特向亚邦报告着，话语中带着一丝颤抖，毕竟要一个女孩子看见一个即将爆炸的炸弹，能保持镇静就算很不错的了。“炸弹的型号为 T98 型，只要剪断那条红色的线就能阻止爆炸，但剪错的话……”，泽利没有继续往下说，而亚邦也通过无线电鼓励着柯洁特。“我们说好了要遵守那个约定的，柯洁特你一定能成功的”，亚邦的一番话使柯洁特镇定了许多，深呼吸一下，看着计时器上最后的 15 秒，柯洁特剪掉了红色的电线，而计时器上的指针永远地停留在了倒数第 3 秒上……

其他任务一览	
KEY	最终防卫ライン
KEY	スケグルの胁威
KEY	榴弾の降る夜に
KEY	水を护る战い
FREE	ユエル市 上级游击战
FREE	ロインダール峡谷 游击战
FREE	リーンブルフの森 上级游击战

十一月 November

由于ドルフエイン矿山作战的失败，反乱军在亚特霍尔德集结了众多兵力，并且想顽固抵抗地死守此处，而公国军的先头部队在奥德蕾指挥的精锐部队下简直不堪一击，损失惨重。为了扭转战势，亚邦决定炸毁水道大桥，而由于此次任务异常危险，敌人都是精锐部队，所以亚邦早已打算自己挺身而出，但泽利却坚持要执行此次任务，阻止亚邦的理由就是一个 G 小组不能没有指挥官。亚邦也深知泽利的决心，临走前将レーウアティン杯优胜奖章分为了两半，“这一半等你回来后再还给我！”，亚邦知道自己的好朋友即将孤身前往最危险的地方，而身为指挥官的他必须为大局着想，虽然不能亲自上前线，但这一半奖章也算是一种精神上的寄托，或许男人之间的友情就是如此吧……

STORY 战斗

アントホルト水道桥爆破作战

我方初期配置：亚邦与泽利强制出击、自编4人
胜利条件：泽利目标地点到达
失败条件：泽利死亡、自军据点被敌军占领、超过10回合或士气降为0

要点

本关看似比较难，但实际上非常简单，首先就是活用 CP，主要是让泽利不停地跑，路途中间的杂兵与敌人战车完全无视。泽利流失的 HP 可以用特技补回来，2 回合内就可以到达目的地了。另外要注意 BOSS 的攻击，很有可能会把我放单位炸飞出据点，可以考虑用战车顶在前面吸引 BOSS 的攻击。

泽利的勇敢表现终究使奇袭作战取得了成功，但战场经验丰富的反乱军指挥官奥德蕾已经察觉到了战场中微妙的变化，爆炸前 30 秒亚邦与泽利的无线电通话被终止，随后便响起了枪声。水道大桥突然爆炸，大水的汹涌之势淹没了大半个亚特霍尔德，反乱军的阵势顷刻间便土崩瓦解，而奥德蕾也葬身在大水之中……

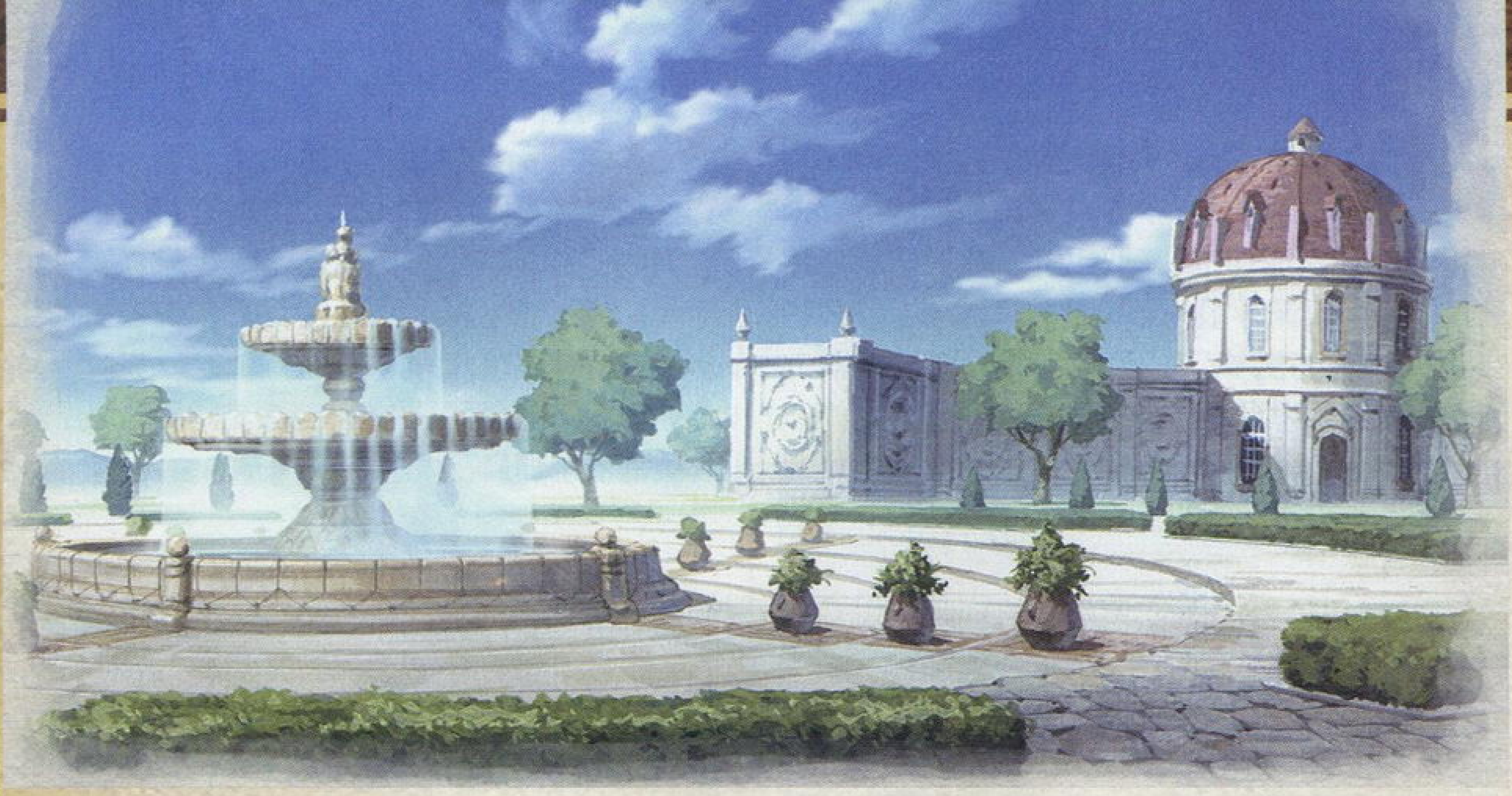
“泽利……，你在哪?”，亚邦清楚地知道泽利的处境非常危险，“你还欠我那一半奖章没还呢！”，亚邦的叫声穿过天际，在废墟中慢慢回荡。身为一个军人，他理解泽利的选择，为了保家卫国，没有任何理由可以推辞。但身为一个泽利的好朋友，这就犹如亲自送他上了一条不归路，亚邦此时的心情非常矛盾，如果换做是他的话，相信泽利也不会好受吧……G 小组已经是一个大家庭了，谁都不愿意看见自己的好友送死。

或许是尤里娅娜的护身符显灵……或许是上天还眷顾着这个勇敢的达尔克斯人……又或许是大家的祈祷，亚特霍尔德废墟之上，一个年轻人仰望天空，不敢相信自己还活着这个事实，即便摘下眼镜，他也能清楚地看见水珠从头发上滴下，而远处则是大家欢快的表情。“哼……真是个混乱的作战啊”，G 小组又一次创造了奇迹，泽利慢慢地走向大家，对于一个刚从鬼门关转回来的人来说，没有比这更能让他感觉到温暖了。“尤里娅娜……谢谢”，泽利看了下挂在手上的那串护身符，随后把另一半奖章换给了亚邦，“唉，这样就算完璧归赵了”，这枚奖章的意义已经远远地超越了其本身的价值，战火中涌现的这些英雄事迹，终究将会被历史所铭记……

其他任务一览	
KEY	废墟の包围网
KEY	物资发掘队
KEY	反乱军决战兵器
KEY	苍の砦
KEY	荒狂の暴砂
FREE	ドルフェイン矿山 游击战
FREE	ディバル山脉 上级游击战
FREE	ロインタール峡谷 上级游击战

十二月 December

亚特霍尔德之战最终以反乱军的惨败而收场，奥德蕾战死沙场，走头五路的反乱军统帅决定联合联邦的力量，而在亚特霍尔德港口，众人看见了反乱军的战舰，为了阻止这个已经卖国求荣的人，众人依旧冲向战场的最前线，而面对前方众多的人造瓦尔基里部队，G 小组丝毫没有但却。“哥哥……”，当亚邦看见敌人人造瓦尔基里部队的指挥官时，又想起了尤里娅娜的话，亚邦



自己心里也清楚，或许本战将会和自己的哥哥做一个彻底的了断，而关于他为什么会在反乱军中的事实也会真相大白。

STORY 战斗

アントホルト港の战い

我方初期配置：亚邦强制出击、自编5人
胜利条件：デイルク击破
失败条件：自军据点被敌军占领、超过20回合、士气降为0或者步兵全灭

要点

本关的难点就是如何让 BOSS 陷入断电的状态，虽然 BOSS 开战后 BOSS 就在眼前，但是无法对它造成任何伤害的。首先排除行动力比较高的职业去占领地图 4 中的左下据点，之后就可以来到地图 3 中的右上据点，随后绕到左侧去开启 D2 的装置，这样一来供电车那边的门就会打开，这边唯一需要注意的是，前方有一个人造瓦尔基里，当占领据点后可以直接从据点派一名技甲兵去执行任务，走到 D2 处时会同时遭到 BOSS 的夹击，所以记得走走停停并且不断给他回复 HP，一旦开启 D2 的装置，干掉供电车后 BOSS 就没有什么威胁了，5 回合内即可达成 S 评价。

面对强大的哥哥，亚邦终究不是对手，不过身为女武神的艾利雅斯却一直坚强地保护着大家，面对成群结队的人造瓦尔基里部队，艾利雅斯强大的力量压过一切，最终一击击破了亚邦的哥哥，这就是纯种古代一族的力量，毕竟不是强化人能够比拟的。“亚邦吗？……”，里昂用微弱的声音说道，或许是刚才受到了致命打击，使得他的意识终于清醒过来。“我居然做了那么多过分的事情啊”，里昂深知自己的罪孽深重，或许就算是死了也无法补偿那些罪过吧。看见弟弟亚邦总算是平安无视，里昂一脸欣慰，对于一个并没有失去意识而被操控的木偶来说，看着自己的双手慢慢粘上鲜血，简直是一种生不如死的感受，如今也算是得到了解脱。“亚邦……把我忘了吧”，里昂的话一时让亚邦语塞，但亚邦理解哥哥的用意，但身为自己的亲哥哥，这份亲情怎能说忘就忘。亚邦把一直留在身边的日记交给了里昂，“哥哥的话我是永远都不会忘记的，所以我也永远不会忘记哥哥的”，看着如此执着的弟弟，里昂微笑地闭上了眼睛……泽利与柯洁特看着亚邦颤抖的肩膀，知道这份痛苦是他人无法治愈的。亚邦并没有哭出来，空虚的战场上除了风刮过树枝的声响外，还有一丝呜咽声……

整个战斗还没有完结，艾利雅斯为里昂的死深深地感到自责，但亚邦知道，这并不是艾利雅斯的错，为了保护大家，艾利雅斯已经尽了全力。亚邦笑着摸了下这个少女的头发，从她红色的瞳孔中可以看见一丝天真烂漫，接下来还有更重要的事要做呢，为了保护公国的海军不受到战舰的威胁，众人先要破坏掉战舰上的重炮。

STORY 战斗

舰上の战い

我方初期配置：亚邦强制出击、自编5人
胜利条件：全部连装跑冷却器击破
失败条件：自军据点被敌军占领、超过20回合、士气降为0或者步兵全灭

要点

本关只要摧毁三个冷却器即可，总体来说非常简单，没有什么难度。当炮台准备发炮时，把队员移动到地图中的灰色区域即可躲开，3 回合内即可达成 S 评价。

G 小组虽然成功地破坏了冷却装置，但由于过度分散，已经被团团围住，正当反乱军认为他们已经无路可逃时，后方甲板上传来爆炸声。“是公国的舰队！”，反乱军的士兵都惊慌失措，而站在最前方的居然是柯蒂莉娅。援军一到后形势立刻逆转，但反乱军巴尔德雷居然以强化成瓦尔基里的形态出现在众人面前，而且这般模样和之前的尤里娅娜、里昂完全两样，难道这就是“瓦尔哈拉计划”的最终形态么？亚邦看着已经人魔难辨的巴尔德雷，心中充满了愤怒。“作为公国的优秀种族，我已经成为了完美的瓦尔基里，肃清达尔克斯人的时候来临了！”，巴尔德雷朝着亚邦等人狂笑不已。最后的决战已经到来，罪恶的根源就在面前，人类终究是无法活在偏见与仇视中的，让我们亲手解决这一切吧！

STORY 战斗

最终决战

我方初期配置：亚邦强制出击、自编5人
胜利条件：バルドレン击破
失败条件：自军据点被敌军占领、超过20回合、士气降为0或者步兵全灭

要点

BOSS 会发动特技，所以干掉一个敌人后记得处理掉尸体，前面几个据点稳固前进即可。最终 BOSS 看似很麻烦，但实际上还是非常简单的，可以引诱其单枪匹马地来到我方据点，之后他会优先占领我方的据点，等到下一回合只要夺回据点即可，然后派出两个剑爆兵将其围住，并且吸引他的注意力，随后战车瞄准他背部的弱点攻击，等 BOSS 断电后让剑爆兵全力攻击即可，5 回合内达成 S 评价。

事实证明，巴尔德雷选择的道路是一个极端的方式，虽然是为了公国的繁荣昌盛，但在这条畸形的道路上却充满了血腥与杀戮。一个极端的统治者在高呼去创造自己理想中世界的同时，往往被过度的杀戮蒙蔽双眼，而天生的优越感与种族歧视使他的思想过于扭曲。最后，巴尔德雷以自己的死拉下了公国内战的最后序幕。

征历 1937 年 12 月 21 日，反乱军总帅巴尔德雷战死，全线崩溃的反乱军最终接受了无条件投降，公国持续了 1 年已久的内战正式宣告结束。另一方面，王立士官学校由于受到了反乱军的袭击，设施受到很大程度的破坏，同时由于“瓦尔哈拉计划”的败露，士官学校目前处于修校状态，而 G 小组的全部学生自发地参加了毕业仪式，在士官学校庄严的钟声下，面临快要分别的众人，科贝尔老师也情不自禁地留下了眼泪，回想起这 1 年发生的事情，相信很多人都会永远铭记在心。天下无不散之筵席，为了各自的美好明天，我们在此分别，但总有一天，我们仍然能够相聚在一起，就像 G 小组这个大家庭一样……

其他任务一览	
KEY	再编！第 4 独立迫击队
KEY	苍き绝望
KEY	机密文书を夺还せよ
KEY	大水门を超えて
KEY	反转攻势
FREE	ドルフェイン矿山 上级游击战

各类心得与初步研究

P 技能和 B 技能

P 技能

其实就是人物性格，有正面的也有负面的，有？标记的则需要通关完成剧情解开。标 － 则表示没有。

每个 P 技能都有自己的发动条件，达成条件后随机发动，也就是说不是 100%。发动条件各有不同，大家需要自己摸索了，多看技能介绍能避免负面 P 技能的发动哦。

B 技能

其实就是人物的职业（兵种）技能，转兵种后会发生变化，在战斗中依照角色行动随机发动。前两个 B 技能每人每个兵种固定且各不相同，第三个 B 技能比较特殊，一开始是标“？”的，需要在战中达成特殊条件后解锁，之后就能正常发动了。而解锁了的第三技能，则会登录到第四个 B 技能的列表中，并且不会因为转兵种而消失。解锁的第三 B 技能找老师就能装备使用了，但是当你前 3 个 B 技能中有重复的则不能装备，即无法装备 2 个相同的 B 技能哦。解锁后的角色，在转职的时候，对应的兵种会有 P 字提示。

每个人每个兵种的第三 B 技能都不同，而解锁之后即可保留随时使用，这其中不乏一些比较强力的技能，发动后会使角色战斗能力大大提升，所以大家想要打造最强士兵的话就要将每个职业都尝试一下。不过这也是需要耗费大量的时间和精力的，毕竟解锁的几率是很考验人品的。像男主角亚邦这种全兵种适应的怪物，想要解锁所有的第三 B 技能实在是有点难度了。

同班同学

男主角亚邦是 G 组的班长，班上有很多的同学。这些同学初看来都是个个都是问题学生，但是每人（除了主要人物）都有自己各自的小故事。想要触发这些事件，就必须和他们搞好关系。

提升同学好感度的方式就是带着他们出战，并且有贡献（有评价点数就行了，比如拆个雷，回个血）。当然获得首席或者次席的话好感度提升更加快，通常 2–3 次就能发生个人剧情。当你看过第三次剧情后都会追加同学个人的战斗关卡，每个人的关卡都不同，而且这些关卡中有一些平时碰不到的 ACE，击破可是能获得设计图纸等好物的。完成同学个人关卡后，都会有剧情，剧情过后该同学觉醒或者有新的 P 技能替换旧的 P 技能。通常是用正面技能替换负面技能，这也是人物的一种成长与性格补充。这些个人关卡难度各异，但是报酬很不错，有些同学的个人关卡在期还是很好的经验和金钱的来源呢。

累积单位的技巧

单位的获得与过关评价，过关回合无关，所以重点应该放在全灭敌人和占据全部据点上。角色获得首席，次席获得单位的数量会有所增加。参战的角色，只要获得了评价点数都能够获得单位，所以这时应该让一些需要获得单位的板凳角色拉出来做点能够获得点数的事情。比如技甲兵排个雷啊，支援兵上来加个血啊啥的。必要的时候还可以故意让敌人打死某个队员，然后派其他队员去拉尸体。这样，一关就能让多数角色同时得到单位，这样的效率是比较高的，此法最好是选择 3 月之后的，敌人和据点尽量多的关卡，限定回合防御本军据点的关卡请无视吧。

一周目各个阶段累积经验和金钱的推荐关卡

前期

推荐任务： DLC 任务“メルフェアの危机”（非 6.20 系统的同学，请安装 media go 后登陆日服 PSN 下载后拷贝到 PSP 中）

这关限定亚邦单人出击，目标是占领敌方据点。推荐从左侧绕过去，路上遇到的敌人都干掉，然后躲在掩体后待机，第二回合直接杀到敌人据点即可。亚邦实力强力的可以走右侧杀死本关的 ACE，这个 ACE 是会随机掉落装备的。一关下来 16000 左右的经验，7000 左右的金钱，这在前期可是不小的收入。

占领敌人据点的小技巧：敌人据点里面有敌兵的情况下，我们是无法占领的，如果敌人比较顽固，而我方 CP 又不足以消灭他们的时候，使用手雷将他们炸出据点的话就能轻松将据点占为己有，另外有战车的话将敌人撞飞就更好了

中期

推荐任务： 同学个人任务，可林（コリーン）的“「グッリンソウ」を求めて”

本关限定三人出击，目标是可林移动要目标地点。虽然本关又是晚上又刮沙尘暴，但是难度却不大。首先操作可林上斜坡，之后会发现敌方装甲车，轰爆之。继续往目标地点前进，之后会再遇到敌方装甲车，继续轰爆，之后只要勇敢地冲向目标地点就行了，路上其他的路人敌兵就别理会了，一回合过关。地图中部的战壕有地雷，可以利用其赶路 XD，反正对战车兵炸了不费什么血。这样一关下来有 46000 左右的经验，18000 左右的金钱，能够支持各兵种升级到 14 级左右了。

后期

推荐任务： KEY 任务的“アサルトミッション”

本关目标是占领敌人总部据点。出击前将战车换成带恶路行走的轻装甲车，装上散水装置（抵消热射）和工作装置（架梯子）。利用装甲车的带人功能，一开始控制一个队员上车，然后装甲车冲到左边据点处，将敌人撞出据点乱枪打死后停在据点中。之后车里的队员出来占据据点，再上车。装甲车在据点中后撤待机。切换地图，在刚才占据的据点里出击装甲车，开装甲车到架梯子处架好梯子，之后再派队员爬梯子将敌人总部据点中的 2 名机关枪兵 KO，占据据点过关。过关后获得 90000 左右经验，35000 左右的金钱。

索引

NDS

莱顿教授与魔神之笛	P148
庭格尔的恋爱气球之旅	P148
勇者斗恶龙 IX	P149
口袋妖怪 心之金 · 魂之银	P149
闪电十一人 威胁的侵略者 火焰 · 冰雪	P149
光之 4 战士 最终幻想外传	P150
召唤之夜 X 泪之皇冠	P150
莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	P150
真 · 女神转生 奇幻之旅	P151

PSP

幸运星 网络偶像大师	P151
我的暑假 4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图	P151
女神异闻录 PERSONA 3 携带版	P152
GT 赛车 PSP	P152
灵魂能力 毁灭宿命	P152
真 · 三国无双 5 Special	P152
超时空要塞 终极边界	P153
R-TYPE 战略版 II 巧克力战争	P153

PS3

薄暮传说	P153
未知海域 2 纵横贼道	P153
三重宇宙	P154
多乐猫欢乐喵派对	P154
泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜	P154
忍者龙剑传 Σ2	P155

Wii

永恒蔚蓝 海的呼唤	P155
太鼓之达人 Wii 咚咚和 2 代目	P155
国王物语	P156
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	P156
超级机器人大战 NEO	P156
怪物猎人 3 tri	P157
战国无双 3	P157

X360

真名法典 II	P158
光环 3 天降神兵	P158
求生之路 2	P158
史坦斯闸门	P158

跨平台

世界足球 胜利十一人 2010	P159
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	P159
猎天使魔女	P160
刺客信条 II	P160
苍翼默示录	P160

实用至上主义

——2009下半年游戏之研究秘技大集合

本栏目沿承自暑期特刊(总第 231 期),紧接“上半年大集合”将下半年最实用的秘技和研究进行总结,意在让大家在春节“补习”这些可能没来得及玩完的游戏时,能够在最短时间内抓住游戏的要领,也就是为大家提供最简明的捷径(Short Cut)。内容包括高度浓缩的精华版研究和游戏的指令型秘技,大部分内容是之前杂志上没有出现过的,希望这次下半年的集合内容能够让你找到自己想要的那条捷径。

NDS 下半年 游戏研究秘技大集合

莱顿教授与魔神之笛

原名 レイトン教授と魔神の笛 | 发售日 11月26日
游戏类型 文字冒险 | 发行商 Level-5 | 版本 日版

游戏中的收集品一览

其中第一个收集品是随剧情进行会提示获得的,之后则需要玩家自行探索。另外表格中所标示的章节只是最初可以获得该收集品的时机,即使遗漏也没关系,可在通关后一一补完。

序号	名称	章节	场所	具体地点
1	ちっちゃな化石	第二章	3番街通り	下方的管道
2	おもわせぶりな破片	第三章	2番街通り	下方水渠
3	ひび割れたティーカップ	第三章	レストラン	左侧椅子底部
4	べたべたのスプーン	第二章	ミストハレリへの桥	右侧的箱子
5	忘れられた小ビン	第三章	猫屋敷	中间的小屋
6	おてがるな石版	第四章	市场の入り口	中间的草丛
7	ひんまがったカフスボタン	第七章	署长室	左边的旗帜处
8	たぐいまれなる书物	第四章	图书馆	右下角的书架
9	まいごの罗针盘	第五章	ダム前	下方的水流处
10	おぎょうぎのよい器	第四章	十字路	左侧的商铺
11	けなげな发饰り	第五章	ミストハレリ署前	右下角的草丛
12	いろあせすぎた地图	第六章	资料室	向后数第3个书架
13	优いの假面	第四章	黑カラス市场	左侧小摊
14	みたこともないタネ	第六章	フラワーショップ前	左上方的花丛
15	すすまみれのマント	第七章	地下室	右下角的袋子
16	きらびやかなクズ鉄	第九章	第3栋	左侧的箱子
17	こっけいなかたまり	第九章	废工厂の里口	下方的河
18	かみあわぬ齿车	第九章	第5栋	左下方的杂货堆
19	おそろしい绘画	第四章	舞台里	左上方的画框处
20	やさしい羽根	第四章	301号室	左边的床
21	ゆかいなオブジェ	第九章	音乐家の部屋	留声机的左侧面
22	ゆくえしれずの友达	第五章	ユラの部屋	中间的椅子
23	奇妙なウロコ	第五章	湖畔	栈桥左侧的湖水中
24	しろがねの小石	第七章	黄金宫发掘现场	右上角的洞穴

庭格尔的恋爱气球之旅

原名 いろづきチンクルの恋のバルーントリップ | 发售日 8月6日
游戏类型 文字冒险 | 发行商 Nintendo | 版本 日版

赚钱大法

游戏场景中许多地方都隐藏着卢比,在游戏过程中大家应该把可疑的地方都探查一番,某些赚钱的地点比如椰子树、搬石头等,是可以反复赚取的,只要换几个地方就可以让之前消失的赚钱物品再长出来,游戏中后期还有不少迷你游戏可以赚钱。不过考虑到高级礼物的价钱都比较昂贵,因此适当刷刷钱还是有必要的,毕竟礼物种类越多,讨女性欢心的几率就越大。

讨好女性的办法

由于我们的大叔长相实在不佳,女性角色几乎都不愿意搭理,于是只好靠送礼物来讨好女性的欢心,只有这样才能顺利完成关卡以及培养与女主角的感情。在丘比特大叔那里可以买到种类繁多的礼物,每件礼物都有自己的主要属性和附加属性,主要属性是惟一存在的,附加属性最多可以同时拥有两种类型。

送礼后可以根据礼物的属性和对方对礼物的喜好程度来大致猜测对方喜好的属性,如果送出的礼物对方评价为三个圆圈,那么好感度就会急速上升,这样也能节约不少送出去但没什么效果的礼物。下面给出礼物所有属性的中文译名,这对送礼物时有一定的帮助。

主要属性(惟一)	
たべもの	食物
ファッション	流行
インテリア	室内装饰
どうぐ	工具
しゅみ	趣味

附加属性	
かわいい	可爱的
クール	炫酷的
アダルト	成熟的
ゴージャス	华丽的
ちんぴん	稀有的

特殊属性	
ひばいひん	非卖品

勇者斗恶龙IX

原名 ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人 | 发售日 7月11日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Square Enix | 版本 日版

历代 BOSS 详细资料

完成单机任务No.62后，玩家就可以进入特殊的“藏宝地图”挑战系列历代作品的魔王级BOSS。它们最初的实力仅次于普通藏宝洞穴的BOSS，而每次被击败后选择“はい”可以将此战的经验值送给魔王，这样它和藏宝洞穴的等级都会同时提升，达到一定的等级所掉落的物品也会发生变化，其中不乏合成最强装备所需要的各类宝玉。

魔王	等级	共通掉落	特殊掉落
バラモス	1~8	シルバーオーブ	ゆうしゃのブーツ
	9~15		ゆうしゃの服
	16~99		ムドーの地图
ムドー	1~8	イエローオーブ	レイドッグブーツ
	9~15		レイドックの服
	16~99		ドルマゲスの地图
ドルマゲス	1~8	パープルオーブ	トロデーンブーツ
	9~15		トロデーンバンダナ
	16~56		天空のズボン
	57~68		天空のかぶと
	69~99		天空の服
龙王	1~3	レッドオーブ	ラダトームブーツ
	4~8		ラダトームのかぶと
	9~15		ラダトームのよろい
	16~99		デスピサロの地图
デスピサロ	1~15	グリーンオーブ	天空のブーツ
	16~99		ミルドラースの地图
ミルドラース	1~15	ブルーオーブ	グランバニアリスト
	16~40		グランターバン
	41~68		グランバニアのくつ
	69~99		グランバニアローブ
シドー	1~3	レッドオーブ	ローレシアブーツ
	41~56		
	4~8		ローレシアのズボン
	57~68		
	9~15		ローレシアグローブ
	69~80		
	16~25		ローレシアの服
	81~90		
	26~40		ローレシアメット
	91~99		
エスターク	1~15	グリーンオーブ	天空のグローブ
	16~56		天空のレオタード下
	57~68		天空のかぶと
	69~99		天空のレオタード上
デスタムーア	1~8	イエローオーブ	レイドックグローブ
	9~25		レイドックの服
	26~68		レイドックのズボン
	69~99		レイドックヘア

注1：ちいさなメダル为所有魔王必定掉落的物品。
注2：シドー为下载任务No.151的奖励物品；エスターク为下载任务No.152的奖励物品；デスタムーア为下载任务No.158的奖励物品。

风林火山的妙用

后期在藏宝洞穴中才能获得的“扇系”装备“风林火山”其实拥有四个隐藏属性，合理利用即可轻松消灭金属系怪物，赚钱练级两不误：
①每回合必然最先行动；
②攻击后可降低敌人的一阶段气力；
③使持有盾牌的敌人无法防御攻击；
④必然会对金属系的怪物造成伤害。

Wi-Fi 商店无限购物

首先让好友使用Wi-Fi更新商店的道具，如果有自己需要的道具就进入好友的世界直接从露伊达酒馆的柜台购买，随后使用“おわかれのつばさ”返回自己的世界存档，同时好友关闭自己的主机。让好友重新开机运行游戏，再次进入他的世界就会发现之前自己购买的物品商店还在出售，如此便能反复刷出很多特殊道具，尤其是某些在限定时间内才贩卖的物品。

口袋妖怪 心之金·魂之银

原名 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー | 发售日 9月12日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Nintendo | 版本 日版

快速练级

虽然本作的两个版本有通用的练级方法，但是并非所有玩家在通关后都具备挑战四天王的实力，此时除了考虑前往“冠军之路”刷怪外，直接打电话将各道馆的馆主叫出来决斗也是个不错的选择。具体方法为在特定的时间前往指定地点会遇见外出修行的各大馆主，之后与他们对话要来电话号码，最后再在指定时间拨打电话就可以了。

馆主	出现日	出现时间	出现地点	邀战日	邀战时间
隼人（ハヤト）	周一	12点以后	玉虫市百货大楼四楼	周六	4点至10点
阿笔（ツクシ）	周四	全天	常磐森林近常磐市入口	周四	10点至20点
小茜（アカネ）	每天	12点至16点	黄金市百货大楼六楼	周六	10点至20点
松叶（マツバ）	周一、周二	全天	铃之寺至铃之塔间的小道	周二	0点至4点、20点至24点
四岛（シジマ）	每天	全天	浅蓝市会馆门前的四岛夫人	周三	0点至4点、20点至24点
蜜柑（ミカン）	每天	13点至14点	浅黄市食堂	周三	10点至20点
柳（ヤナギ）	每天	6点至10点	愤怒湖西南角	周一	4点至10点
伊吹（イブキ）	每天	6点至9点	龙之祠，必须进行完与莱巴鲁的联手战斗	周五	0点至4点、20点至24点
小刚（タケシ）	每天	12点至15点	地鼠洞穴近尼比市出口处	周六	0点至4点、20点至24点
小霞（カスミ）	每天	16点至18点	25号道路约会地点，必须收服或消灭水君	周三	4点至10点
马志士（マチス）	每天	9点至12点	发电场外的草丛，必须收服闪电鸟且队首精灵为皮卡丘	周五	4点至10点
艾莉嘉（エリカ）	周六、周日	14点至17点	玉虫市GYM上方的喷泉边	周日	4点至10点
杏子（アンズ）	每天	16点至18点	冠军之路的预检战	周一	10点至20点
娜姿（ナツメ）	周五	全天	浅黄市水星号码头	周日	10点至20点
夏伯（カツラ）	周二	全天	红莲岛	周二	10点至20点
小茂（グリーン）	每天	15点至16点	真新镇小茂家连续七天为同一只精灵梳毛后，与姐姐对话	周日	0点至4点、20点至24点

闪电十一人 威胁的侵略者 火焰·冰雪

原名 イナズマイレブン2~威胁の侵略者~ ファイア・ブリザード | 发售日 10月1日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Level-5 | 版本 日版

中田英寿加入方法

当初游戏最大的宣传噱头就是日本知名球星中田英寿的加盟，而要让游戏中名为“中田英ヒデナカタ”的隐藏角色加入，必须依次触发以下六个事件：
①挑战过两次最终BOSS；
②全队平均等级LV60以上；
③队员人数超过65；
④人脉搜索全盘解锁；
⑤宝箱挑战赛全部完成；
⑥进行过一次以上通信对战。

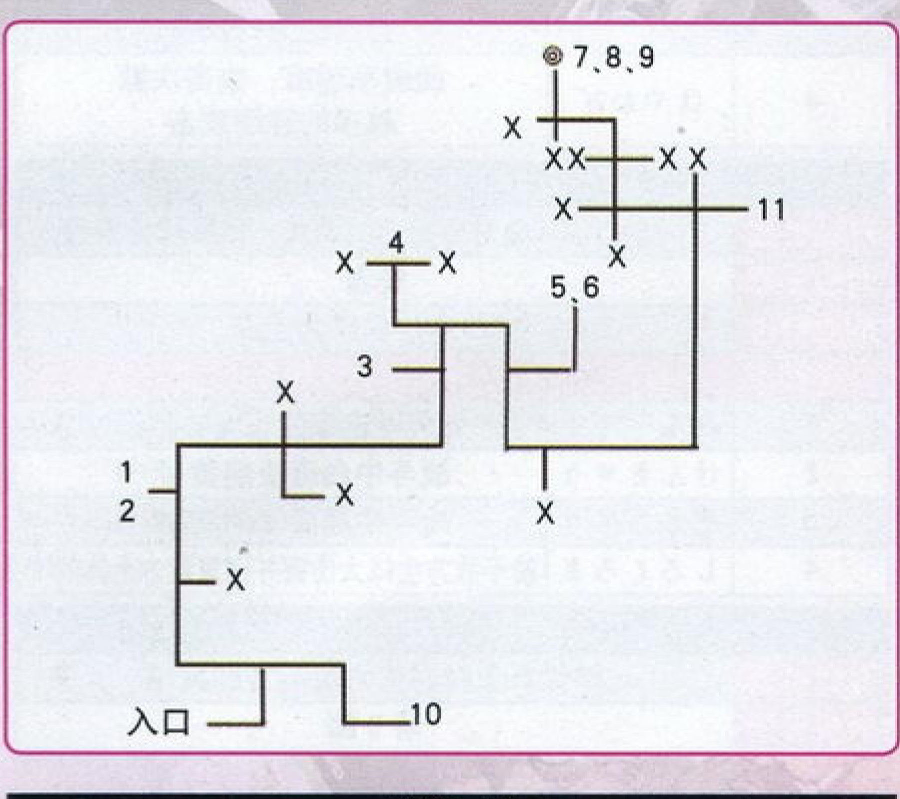
之后按照顺序与奈良市街地的G屋前站在中央的小孩、北海道市街地右下角的中学生、东京车站前的中田英（随机出现，可切换场景刷）、京都G屋左下角的男子、大阪市街地站在白色卡车前的男子（随机出现）、东京车站前的女子对话，这样中田英就会随机出现在东京铁塔区域特训点左侧，与他对话就大功告成了。

隐藏商店

读取任意版本的通关存档返回到雷门中学，与学校本校舍门口的大叔对话可以开启隐藏商店。当然要想买到这里的极品道具，必须先做好赚钱的觉悟才行。

烈火与钻石星尘队

游戏的两个版本分别对应一只隐藏球队，而想要挑战它们需要先到东京商店街的仓库前与小男孩对话，之后再来到富士的树海就可以遇见樊（バーン，火焰版限定）或加泽鲁（ガゼル，冰雪版限定），对话后右方堵路的巨大岩石会被破坏，进入其中就是隐藏迷宫迷之森林（迷いの森）了。迷宫中走到“×”标记的地点会被强制送回入口，最后来到尽头的足球场就是隐藏的挑战。另外击败它们后再次返回这里还能遇到树海队（树海チーム），挑战它们成功后能够获得TP、GP全回复的效果，全游戏最高的经验值也提升角色和必杀技的等级变得更加轻松。



宝箱一览	
编号	道具
1	トリプルダッシユの秘传书
2	ごくじょうおでん
3	热血ポイント2800
4	どハデなミサンガ
5	力のペンダント金
6	友情ポイント500
7	守りのペンダント金
8	ジミなミサンガ
9	ダークフェニックスの秘传书
10	ラッキー！の秘传书
11	ハリケーンアローの秘传书（火焰版）
	かごめかごめの秘传书（冰雪版）

光之 4 战士 最终幻想外传

原名	光の4战士 -ファイナルファンタジー外传-	发售日	10月29日
游戏类型	角色扮演	发行商	SE
版本	日版		

金钱无限 当游戏的剧情发展到在“ウルペスの街”寻找占卜师帮忙时,先与武器店二楼的商人对话依次选择“いいえ”和“はい”暂时接手武器店的生意,接着与柜台右侧的男子对话选择“はい”贩卖物品赚取差额利润。虽然游戏中实际销售的道具会受流行趋势的影响,但是可以在武器店直接购买的“もえるハーブ”却是任何时候都畅销的物品,所以在进入商品放置阶段时,先利用 B 键退回上一步再选择“はじめる”的方式刷出 4 组两个商品的组合,接着再放置 3 组两个“もえるハーブ”并都定价为 5000G 就有很大几率被顾客购买,每组净赚 5000−970×2=3060G,轻松成就百万富翁的梦想。

隐藏职业 游戏后期获得“すべてのカギ”后可以挑战 4 个 100 层的隐藏迷宫(具体位置可参考世界地图),它们中的地图每次都会随机生成,每 10 层有一次存档的机会,之后可以使用魔法阵或道具“ドラゴンの翼”返回塔外,再次进入会从之前记录的楼层开始,同时该楼层以上已经获得宝箱都会复活。最后击败塔顶的 BOSS 会获得游戏最后四个隐藏王冠。

①月砂の遗迹		
具体位置	“魔女の馆”北方的高塔	
对应王冠	忍者	
职业特性	遇敌几率下降	
LV	技能	效果
1	みきる	物理和魔法攻击的回避率上升
2	ぶんしん	可连续使用两次物理攻击
3	カウンター	四回合内如果成功回避攻击会自动进行反击
4	はやわざ	回避率越高,攻击次数越多的连续攻击

②神木の塔		
具体位置	インビディア南方海面上的洞穴,需乘坐神兽进入	
对应王冠	贤者	
职业特性	黑白魔法的威力上升	
LV	技能	效果
1	れんぞくま	下一回合可连续使用魔法直到AP为0
2	けんきゅう	战斗中白魔法消费AP−1
3	ぞうきょう	战斗中黑魔法消费AP−1
4	しろくろま	给予敌方全体大伤害并回复我方全体的HP

③梦幻の灯台		
具体位置	神兽身上村庄艺术馆后方的高塔	
对应王冠	语り部	
职业特性	可使用其他职业的专用技能	
LV	技能	效果
1	−	可使用其他职业LV1的专用技能
2	−	可使用其他职业LV2的专用技能
3	−	可使用其他职业LV3的专用技能
4	−	可使用其他职业LV4的专用技能

④试炼の塔		
具体位置	ウルペスの街北方大陆的高塔	
对应王冠	记录士	
职业特性	根据玩家行走的步数增加能力	
LV	技能	效果
1	じかん	根据玩家的总游戏时间给予敌人伤害
2	つうしん	根据玩家的联机游戏时间给予敌人伤害
3	クラウン	根据升级的王冠数量回复我方全体的HP
4	やりこみ	根据玩家行走的步数增加能力

召唤之夜 X 泪之皇冠

原名	サモンナイトX Tears Crown	发售日	11月5日
游戏类型	角色扮演	发行商	NBGI
版本	日版		

隐藏迷宫踏破

在二周目选择另一主人公的情况下,当剧情推进到进入最终迷宫前,先传送到“王都セイントリア”与喷水池附近的吟游诗人安迪对话,接着再前往“魔界の穴”最下层原先无法通过的地点即可进入隐藏迷宫。这里的前进路线单一,只要通过魔法阵不断深入可开启游戏中最后一个传送点,最后与安迪对话选择“はい”正式挑战隐藏BOSS。另外此处偶尔会遇到6个幽灵同时出现,由于它们全部自带“召唤术反射”的效果,且玩家每次普通攻击必然只能对其造成 1 的伤害,所以推荐玩家使用增加会心一击的召唤兽来进攻,以争取在其逃跑前能够尽可能多地消灭。其中绿色幽灵每个经验值 10000,黄色幽灵每个掉落金钱 18000G,红色幽灵死亡后会有极大几率掉落升级召唤兽的重要道具“赤色のマナストーン”。

宝箱
迪兰专用武器光鳞の剑(体力アップル)
艾尔娜迪塔专用武器ハートブレイカー(アタックアップル)
索缇娜专用防具エレガントフード(ラッキーアップル)
法拉专用武器メイスオブワンダー(魔力アップル)
法拉专用防具王家のローブ(ガードアップル)
阿库林专用防具女神のローブ(スピードアップル)
マルンバ(奇迹の宝玉)
龙神セラフィス(スーパーブレンドL)
阿库林专用武器メガトンはんまー(ガードアップル)
姆姆专用防具幻兽王の毛皮(マタックアップル)

注: 标注为红色的为召唤兽,括号内的物品为三周目限定获得的道具。

隐藏 BOSS

ミュリエル	
BC 条件	不出现伤亡结束战斗
BC 奖励	アタックアップル、ガードアップル、マタックアップル

挑战前最好将上场的主力都练到 LV60 以上,并且尽可能装备提高人物的最大 HP 以及速度的召唤兽,争取在敌人的行动前获得更多的回复机会。敌人的攻击手段不多,但基本上招招致命:普通物理攻击只针对地面的角色,大约会造成 800 左右的伤害;“绝望の刻”和“赤に染まる世界”是其最狠毒的招式,前者大约会造成全体 900 左右的伤害并附加“封印状态”,后者虽然没有攻击力,但却会随机附加游戏中所有的异常状态;最强的“マナの波动”大约会造成全体 1100 左右的伤害。战斗的基本思路就是上场的所有同伴都要装备拥有全体中回复的召唤兽,并利用回复的间隙组织进攻,而像阿库林、嘉利特等究级装备自带“全异常状态无效”的角色则一定要出战,并配合召唤兽“ドルフィー”的“奇迹のジャンプ”技能来解除其他同伴的不利状态。由于敌人偶尔会使用打消我方有利状态的技能,所以屡试不爽的“强攻战术”将不再奏效,只能慢慢磨,推荐让迪兰装备“光鳞の剑”使用二连击的效果作为物理主攻手段,魔法型角色则装备“王系”的上位召唤兽并将终极魔法升到最高级,配合召唤兽“龙神セラフィス”的“连续召唤”技能作为魔法主攻手段,如果运气够好,提升两次魔攻后再附加一次魔法蓄力,一次能给予 BOSS 超过 18000 的伤害。胜利后看完最后的情节会根据玩家选择的主人公获得ミュリエルのメイス或ミュリエルの剑,装备上它的作用是完全不遇敌,而本周目再次前往 BOSS 战的地点选择“思い出す”可反复挑战初始女神。

遗漏的宝藏

查看“记忆の石”中的“战いの记录”一项可以了解游戏相关的要素收集率,如果你还在为其中的“宝箱の回收率”和“召唤兽育成率”头痛不已,那就赶快看看下面这些流程中容易被忽略的要素吧!

①“ファーライト神殿”中曾经获得“白き宝珠”的房间左上角有一个宝箱,可获得“无色のマナストーン×6”。

②在“自由都市アークランド”的垂钓点钓鱼会有一定几率获得“召唤兽シーメイド”。

③在“神龙の洞穴”的垂钓点钓鱼会有一定几率获得“召唤兽スィスィ”。

④完成修复“マナの门”的情节后,再次返回这里会发现四个宝箱,可分别获得“金色のマナストーン×8”、“黑色のマナストーン×8”、“白色のマナストーン×8”和“召唤兽スカーラ”。

⑤在“オルドーラ砂漠”区域的垂钓点钓鱼会有一定几率获得“召唤兽ドルフィー”。

莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士

原名	リーナのアトリエ~シュトラールの炼金术士~	发售日	12月22日
游戏类型	角色扮演	发行商	Gust
版本	日版		

赚钱大法

游戏初期由于资金有限,建议玩家前往モーク村玩迷你游戏“アイテム探し”,全部猜对后多半都会获得传送道具“リターンゲート”的奖励,将其卖给商店就有 1400 左右的收入。当使用前面的方法累积到一定财富后,就可以转而收集素材来提升ヘングスト和フェルゼン的锻冶屋等级,待到商店出售高级武器时就可以不停地在两个地点间倒买倒卖,一次大约能够净赚 6 万左右,当然事先一定要记得买辆速度高的马车来减少中途移动时消耗的时间。

倒买倒卖武器	
ヘングスト	ブリューナク、マビノギオン、呪いの剑、ハデスクロー
フェルゼン	清らかなよろい、盗贼のナイフ、ウォーハンマー、グラセンベスト、风のマント、フレイル

全结局达成

和《安妮的工作室》一样，本作也有多重结局供玩家挑战，而以下的完成条件中，如果出现满足多个的情况，会按照结局的优先顺位进行触发：

①>⑤>③>④>②>⑥

ENDING ① 辉く明日

854 年 12 月 22 日前森林的修复度在 75% 以上，调合“ソルオリエンス”后触发纪念碑相关的事件。

ENDING ② 世界中の强敌を求めて

854 年 12 月 22 日前森林的修复度在 5% 以上，并击败怪物图鉴中 No.51 ～ 54 的 BOSS 级怪物。

ENDING ③ 炼金术学园教师リーナ

854 年 12 月 22 日前森林的修复度在 5% 以上，炼金术等级达到最大值。

ENDING ④ 大商人リーナ

854 年 12 月 22 日前森林的修复度在 5% 以上，所有商店都升到 3 级并持有 50 万的金钱。

ENDING ⑤ 美人学者コンビ！

854 年 12 月 22 日前森林的修复度在 5% 以上，并完成友达、アイテム、モンスター三个图鉴触发相关事件，调合出“サイコグラス”。

ENDING ⑥ まだまだ续く二人の苦劳

854 年 12 月 22 日前森林的修复度在 5% 以下。

真・女神转生 奇幻之旅

原名 真・女神转生 STRANGE JOURNEY | 发售日 10月8日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Atlus | 版本 日版

全路线结局的确认与调整方法

最终章进入ホロロジウム直接从 1F 上部的电梯来到 9F，遇到ゴア队长后他会随主角一起返回舰船。剧情中他所提的问题将决定玩家在终盘所走的路线。想要看到全结局，玩家必须保证主角在触发该剧情前属于 Neutral 阵营，其余情况均不能达成全路线结局。与ゴア队长的对话以及阵营归属关系参见下表。

由于进入终盘前，只有当主角归属于 Neutral 阵营才能看到三条路线的结局，所以如何在此之前将主角的阵营进行调整就是一件很重要的事情。调整的方法有两个：一是平时就尽力让主角往 Neutral 发展，对话时不触及其他两个阵营的分支；另一个方法则是补救之计，如果在进入终盘前仍然无法变为 Neutral 阵营，可以去完成游戏中遇到的第一个分支任务（アントリア B1F 入口附近的妖精任务），接着它会迁移至アントリア 1F 的左侧区域，完成它委托的“ここに妖精の街を作りたい”的系列任务（共 5 个）。之后再和附近的ゴブリン反复多次对话，这样就能达到调整阵营的效果：向 Law 阵营调整的对话分支——穴掘りを手伝う、そいつは良かったな；向 Chaos 阵营调整的对话分支——静观する、そいつをよこせ。

主线任务28	ホロロジウムのエキゾチック物质
非常偏重于Law路线	自动进入Law路线

略偏重于Law阵营		
问题	回答	结果
问题1：神を称える歌唱に心を预けるか？	预ける	Law路线
	预けない	下一个问题
问题2：地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？	全ての人间	Neutral路线
	法と秩序の神	Law路线

偏重于Neutral阵营		
问题	回答	结果
问题1：自分の身に恶魔を宿す意志はあるか	ある	Chaos路线
	ない	下一个问题
问题2：神を称える歌唱に心を预けるか	预ける	Law路线
	预けない	下一个问题
问题3：地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？	全ての人间	Neutral路线
	混沌の恶魔たち	Chaos路线
	法と秩序の神	Law路线

略偏重于Chaos阵营		
问题	回答	结果
问题1：自分の身に恶魔を宿す意志はあるか	ある	Chaos路线
	ない	下一个问题
问题2：地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？	全ての人间	Neutral路线
	混沌の恶魔たち	Chaos路线

非常偏重于Chaos路线	自动进入Chaos路线

密码限定恶魔

本作有一些特殊恶魔无法通过合体来获得，只有以输入密码的方式得到。这里我们就将它们的对应密码提供给大家。

妖精デモニホ	等级	LV75	技能	てっけんせいさい、うちまくり、といき
密码	ないたりわらったりできなくしてやる			
伪人デモニカもどき	等级	LV1	技能	精密射击、レッグショット、见覚えの成长
密码	とくてんぱすわーど +LAW			
伪人デモニカもどき	等级	LV1	技能	扫射、急所射击、见覚えの成长
密码	とくてんぱすわーど +NEUTRAL ちゅうよう			
伪人デモニカもどき	等级	LV1	技能	ヘッドショット、アームショット、见覚えの成长
密码	とくてんぱすわーど＋こんとん			
地灵バガブー	等级	LV20	技能	アギラオ、ムドオン
密码	とくてんぱすわーど＋ばがぶー			
地灵ブギブー	等级	LV20	技能	ブフーラ、ジオンガ、バインドボイス
密码	とくてんぱすわーど＋ぶぎぶー			
地灵ボギブー	等级	LV20	技能	扫射、急所射击、见覚えの成长
密码	とくてんぱすわーど＋ぼぎぶー			
邪神アルシエル	等级	LV61	技能	冥界波、反击、二分の活泉
密码	SHOJIMEGURO			
女神イシュタル	等级	LV51	技能	アムリタ、静寂の祈り、招来の舞踏
密码	MIHOOBARA			

PSP 下半年 游戏研究秘技大集合

幸运星 网络偶像大师

原名 らき☆すた ネットアイドル・マイスター | 发售日 12月23日
游戏类型 策略 | 发行商 角川书店 | 版本 日版

三大迷你游戏的玩法

ボイストレーニング

地点：アキバ→ネカフェ

玩法：屏幕下方从右往左匀速出现对应的按键，系统会根据玩家按下按键的时间来判定好坏。每按对 10 个按键后等级和按键移动速度提升，按错或按键移动到最左边时则结束游戏，游戏结束后会根据评价增加偶像的各项能力，其中经验值的增幅很大，游戏之后同步率增长缓慢。

お神与わっしょい

地点：アキバ→神社

玩法：游戏开始后就会有对话框出现在角色的左边或者右边，这时需要按下十字键的上方向或者“△”来对应左边或右边的对话框，之后对话框会不断出现，根据节奏按键就可以了。不过按键的时机也要注意，并不是对话框出现后马上就按，而是要等到起伏达到最低点时再按，这样下方的萌力槽就会不断增长，到达满值后会出现特写画面，此时需要不断点击左右对应的键来大量增长人气。这样一来就可以在这个游戏上获得高分了。这个游戏对人气和 AP 的增幅较大，游戏之后同步率增长较快，分数达到 100 万以上时可获得奖励。

グラビア摄影

地点：ブクロ→カラオケ

玩法：根据相机上的提示迅速按下对应的按键，同样每按对 10 个按键后等级提升，一定等级后按键的所在位置会被打乱，按错或一定时间不按则游戏结束。这个游戏对经验值的增幅较大，游戏之后同步率的增长较大。

我的暑假 4 濑户内少年侦探团、我与秘密地图

原名 ぼくのなつやすみ4 濑户内少年探侦团、ボクと秘密の地图 | 发售日 7月2日
游戏类型 动作冒险 | 发行商 SCE | 版本 日版

最强！秘密的宇宙基地橡皮擦

在 25 日的斗虫大会中取得优胜的话，便会出现学校后门开启的剧情，调查大こち山山顶的看板后可以得到“宇宙基地引き换え券”，而且这里也能抓到一些新昆虫。之后带着宇宙基地引き换え券前往秘密基地玩橡皮擦相扑，便可以从对手手中赢到之前不会出现的“ステーション 21”，宇宙基地橡皮擦。由于一周目想要在斗虫大赛中获胜几乎是不可能的，所以这块宇宙基地橡皮擦可以说得来不易，如果你已经通关了一次，不妨在二周目中好好锻炼自己的昆虫，以这块秘密橡皮擦为目标吧。

入手！最强的寄居蟹

如果要评选本作中最让人充满怨念、最难入手的昆虫，无疑要算是二周目才能得到的寄居蟹（ヤドカリ）……好吧，虽然它不算昆虫，不过太阳可是恬不知耻地让它参加斗虫大会了！想要得到这只特强横行的寄居蟹，则必须满足以下条件：

①在上周目中曾经在试合模式中打败一次太阳的专用ヤドカリ；

②钓鱼的鱼饵箱中已经有ヤドカリ的存在；

③虫かご中有一个或更多的空位；

④在本周目中，太阳还没有使用专用ヤドカリ。

满足以上条件后，二周目进行虫相扑后，ヤドカリ就会随机在虫かご中出现，但究竟是什么时候则谁也说不准，不然怎么说是充满怨念的生物呢……ヤドカリ的技能有“壳こもり”、“ハサミ突き”、“壳ボンバー”、“ハサミザクザク”、“弹き飞ばし”。

临别前的告白

如果在游戏结束前获得了晒黑度的白金徽章，那么临别的前一天晚上与キミコ对话，会发生告白的情节，这可是难得一见的哦，也算从另一方面说明了又白又宅是不会有 GF 的吗……？不过需要说明的是，晒黑度主要受到玩家的游戏时间影响，想要让游戏中的“我”成为有小麦色肌肤的健康男性，就意味着玩家自己要花费大量时间在家里打游戏……

女神异闻录 PERSONA 3 携带版

原名 ペルソナ3 ポータブル | 发售日 11月1日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Atlus | 版本 日版

新增女主角 COMMU

魔术师→伊织顺平
战车→岩崎理绪
隐者→长谷川沙织
刚毅→虎狼丸（コロマル）
运命→望月绫时
正义→天田乾
星→真田明彦
月→荒垣新次郎

追加事件

天城雪子事件 8月1日开始的运动部交流会可以前往作为《女神异闻录 PERSONA 4》游戏舞台的地区，在那里会遇到还是中学生的天城雪子并触发事件。

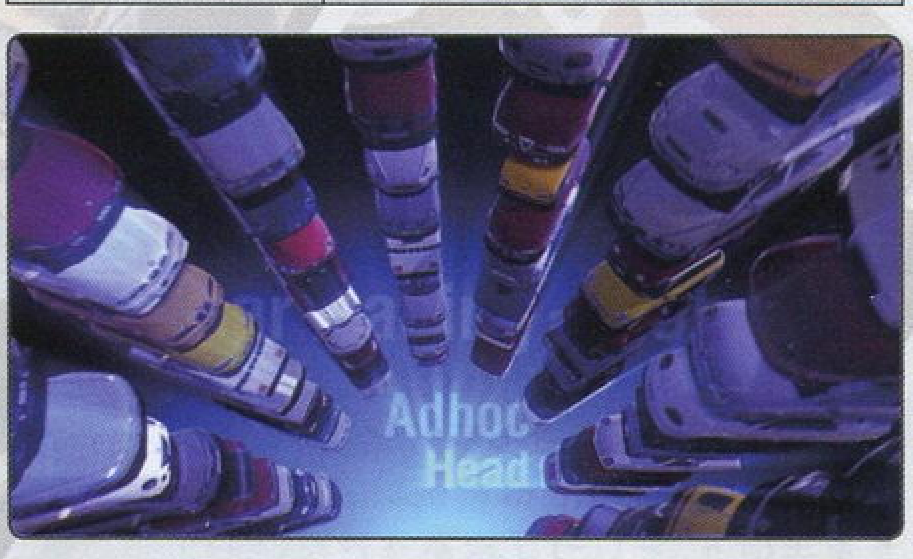
荒垣不死事件 9月7日可以获得荒垣的 COMMU，从该时间点开始一直到荒垣脱离为止，只要将 COMMU 提升至 MAX，10月4日的事件就会发生变化，荒垣便可逃过一死。但由于处于病危状态，所以还是无法再次参与战斗。

千鸟（チドリ）不死事件 11月6日与顺平对话，选择“それでも会いに行くべき”；11月11日与顺平对话，选择“土产话で充分だよ”；11月14日与顺平对话，选择“あきらめちゃダメ！”；11月22日与顺平对话，选择“やれる事を考えようよ”。之后在11月30日以及1月21日会分别触发剧情，千鸟也成功生存下来。

GT 赛车 PSP

原名 Gran Turismo | 发售日 10月1日
游戏类型 竞速 | 发行商 SCE | 版本 中文版

解锁	方法
玩家自定义背景音乐	完成 B 级或 C 级的挑战
额外的挑战关卡	完成第一部分挑战（A 到 I，不用走支线）
通关影片	同上



游戏的玩法

在开始游戏前，可以进入游戏主菜单上的中文说明书，仔细阅读能得到不少有用的提示。

35 条赛道（大部分可以顺／逆向，还有一些有变形版），每个版本都有一个 AI 等级，不停进行比赛可以积累 AI 点数（不管输赢，当然，赢的话点数要多得多），AI 点数达到一定等级就可以升级，最高 S 级。级别越高 AI 车手速度越快，但是获胜之后得到的金钱越多。

车辆收集

830 辆车（大部分车都有多种颜色，收集是分开算的），游戏的最大乐趣就是收集车辆。

收集车的第一个障碍自然是钱，所有模式不管输赢都能挣钱。初期快速挣钱的方法就是完成挑战模式，中后期就是选择平均每圈获得金钱数量最多的圈数赢得 S 级 AI 的赛道的比赛。邪道挣钱方法就是用两台 PSP，选一辆最快的车（比如布加迪威龙），选择“茂木赛车场　超高速赛道”，设定为自己能够接受的最大圈数，选择自动排档，辅助全开，然后压住油门按键，撞到墙也能自己转向，在你离开去做其他事情前，记得给 PSP 充电！

收集车的第二个障碍是“什么时候能买到什么车”。商店每天会出现 4 个厂牌，这里并非随机出现，而是按一个顺序循环，这个顺序根据你的起始车辆不同而不同，70 天为一个周期，有些车会重复出现，有些则不会。当进入选择“开始”就会实际开始比赛的画面时，不管是否开始比赛，退出到主菜单就会经过半天，也就是进退两次经过一天，可以用这个方法刷天数，也可以根据这个规律，在“今天前半天”看到自己非常想要的车出现在商店时，钱又不够，就可以选一辆好车和一条熟悉的赛道，进去一口气开到钱够了再出来。

和其他玩家分享车辆是尽快取得大量车辆的好方法！

灵魂能力 毁灭宿命

原名 ソウルキャリバー Broken Destiny | 发售日 8月27日
游戏类型 格斗 | 发行商 NBGI | 版本 日版

新系统快速上手

主动爆衣：指令是↓↓↓ A+B+K。发动瞬间会产生弹挡效果。主动爆衣会让自己的上中下三段全部爆掉，除了样子变化外，防御力也会相应下降。不过主动爆衣的好处是能够瞬间让灵魂计量表回复到很高的程度。

一击必杀技：本作的一击必杀技有两种发动方式。第一种和 4 代一样，即在对手处于灵魂崩坏状态时输入指令，不过本作的指令简化为了 A+B+K。4 代中是 A+B+K+G。另一种发动方式是新增的，即一击必杀始动技，指令是 A+B+K。只要对手的灵魂计量表变红并闪动，用此技命中对手的话就会直接发动一击必杀技！（对手如果身在空中或躺在地上时不能发动。）如果对手防御的话则不行，但用此技将防御的对手打成灵魂崩坏时，之后也会自动追加一击必杀技。

自创角色的部件追加条件

满足以下条件的话就会获得新的自创角色部件，具体内容会随着满足条件的先后而发生变化。这些条件包括：

● QUICK MATCH 模式下取得 5 连胜、10 连胜。
● QUICK MATCH 模式下取得 50 胜、200 胜。
● THE GAUNTLET 模式完全通过。
●以至少★的评价通过 TRIAL OF ATTACK 模式。
●在 ENDLESS TRIAL 取得十胜。
●获得的名声超过 5 个、10 个、25 个、30 个。
●在 QUICK MATCH 模式下以全角色都赢得至少 1 场战斗。

推荐对电脑人选

打电脑的最佳人选就是海盗船长塞万提斯（CERVANTES），具体用法如下：

★神技← A+B 是对电脑专用招，打中敌人后会自动进构，之后按 B 能追加，威力巨大。就算被电脑防住也是我方有利，可趁机用投技。只是要小心此技在版边会出界。

★→ BB（第 2 下 B 按住不放）是另一个神技，电脑从不防御，只会偶尔弹挡。

★敌人在版边时可以使用 A+G 投或→→ B，这两招都是出场神技。

★船长的确反好招是 aB，出招快，威力大。

注：A 为横斩，B 为纵容斩，K 为腿技，G 为防御。

真·三国无双 5 Special

原名 真·三国无双5 Special | 发售日 10月22日
游戏类型 动作 | 发行商 Koei Tecmo | 版本 日版

刷马小技巧

这回刷马和难度无关，所以可以打一些简单的关卡来刷马，不过武将的能力开运对于刷出来的马匹能力有很大影响。而一场战斗后获得的战马类别与该场战斗入手的武器有关，从 0 到入手数最大，会出现不同评价的马匹。

推荐是打官渡之战·曹操军，让具有开运技能的武将骑着具有劝诱技能的战马，最多可以入手三匹马，左行悬崖下有一个马鞍，一个武将掉落马鞍，还有劝诱过关入手的战马。进入游戏后，立刻存档，然后正常地战斗，并记录好掉落武器及马鞍的武将，该场战斗结束后应该获得 6 把武器。如果没有好马，不要存档，直接复位读取关卡中存档进行游戏，这次少拿一个武器。如果过关后还是没好马的话，继续复位，读取存档，再少拿一把武器……游戏具有开运技能的武将有 6 个：袁绍、刘备、关平、小乔、甄姬、许褚。

什么叫好马呢？满足了“その达观した瞳は森罗万象を收め”和“その体躯は神しい气を放っている”两句评语的马才是最强的，简称“森神马”。只有这种马才有可能成长为能力全满的好马。

超时空要塞 终极边界

原名	マクロス アルティメット フロンティア	发售日	10月1日
游戏类型	动作射击	发行商	NBGI
版本	日版		

EX 模式隐藏关卡

本作中依旧存在自"《高达战斗》系列"就有的密码隐藏关卡。游戏中的全部 4 个隐藏关卡均为 EX 关卡,具体解锁方式是在密码输入(パスワード)界面中分别录入以下字母。需要说明的是,在解锁这 4 个关卡之前,就算将前面的所有任务全都完成,也只能达到 97% 的完成度。只有将这 4 个关卡解锁并全部达成 S 级评价后,才能令任务完成度达到 100%。

关卡名称	对应解锁密码
编辑战队デンゲキ V	MSBWP
超时空要塞ファミ通	SPATA
ビッゲスト・カーニバル	TUSRJ
ムーンアイランド・ブラトーン	LTEFE

达成全关卡最高评价

完成每个任务之后,系统会根据玩家在之前战斗中的表现给出综合评价。显然,达成最高的 SS 评价是每一个热衷本作的玩家的终极目标。不过,达成 SS 级评价还有一个前提条件:必须选用该关卡指定的 EX 机体。在进入机体选择界面后,玩家即可清楚地看到与待出击关卡所对应的 EX 机体。不过,虽然目标已经明确,但由于其中的一些指定机体能力实在太差,所以只能通过反复尝试和不断培养机体来达成目标。

隐藏难度

如果觉得游戏中所有关卡的战斗都不够刺激,那么不妨尝试一下隐藏的高难度。具体的操作方式是在进入关卡之前的一个画面中按下△键,这样便可以挑战游戏的终极难度了。

R-TYPE 战略版 II 巧克力战争

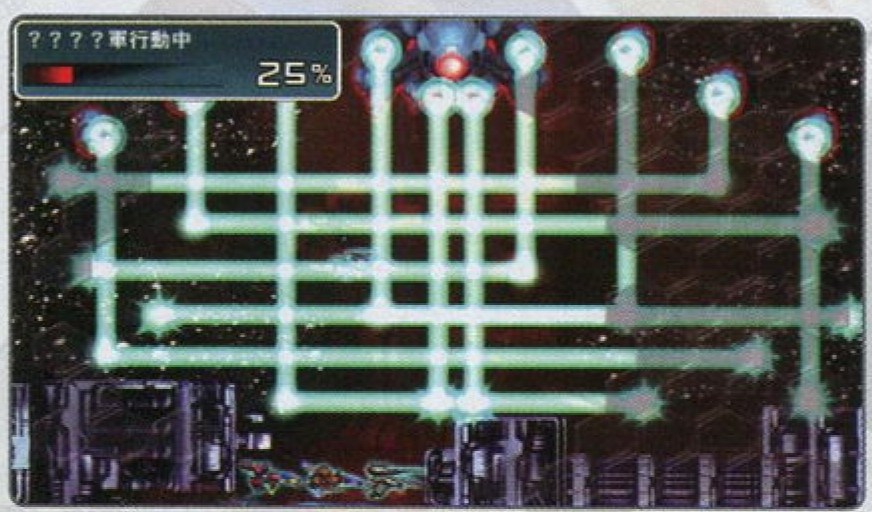
原名	R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート	发售日	12月10日
游戏类型	策略	发行商	Irem
版本	日版		

地球军关卡重点解说

——No.15,待ち伏せ舰队

本关的敌方战力主要以布设在基地中的炮台为主,可以活动的目标只有两艘小型战舰。此外,本关的关底有一个非常特别的 BOSS 镇守,要想对付它,不仅要确保前期战斗中的损失极小,还要有至少 5 个回合的行动时间作为保证。行进过程中会有两个向上的分支路线,初次挑战本关时建议从左侧路线推进。整个战斗中会遭遇两艘敌方的小型战舰,推荐用 FORCE 部队对付。赢得这场战斗的关键在于仔细计算好敌我双方战力的火力射程和行动距离,然后通过钻空子的方法从敌人的火力死角展开偷袭。由于本关存在大量的敌方炮台,所以指派大型战舰出击是非常不明智的举动,建议选择体积小的运输舰作为旗舰。在出口右下方存在一处据点,设法占领此处可以获得非常实用的新型战机。

对付 BOSS 的关键在于找到对方的火力真空带,然后展开"蛙跳"战术。由于 BOSS 的波动炮会每隔一回合自动装填发射,所以玩家的行动不允许出现任何差错,哪怕走错一步,都会前功尽弃(战斗开始前建议先存盘)。如图所示,首先设法令移动力最高的预警机前往图中右侧的空隙,随后在下一回合令预警机来到地图顶端接近 BOSS 本体的波动炮一旁,对这门炮发动攻击迫使其重新蓄能,这样就可以人为造成火力真空区域,令在下方出口处待机的战斗机向上移动。



——No.23,突入!グリトニル

本关的难点主要体现在作战时间的限制上。出击时最好配置既可以补给又具备占领能力的高级补给机(由普通补给机直接升级获得)。前半段的战斗过程中要巧妙借助波动炮的连续发射来扫清障碍,以便快速通过。地图的中部偏上的位置存在一艘无法对其实施攻击的巨型战舰,且敌人的尾部喷口的发射不存在装填时间的限制,此处只能一次性通过,否则只有死路一条。后期的战斗中无法使用波动炮,只能通过巧妙地占位和集中火力攻击来推进。注意在最后阶段的行动中保证具备占领能力的机体尽量靠前和避免受到攻击。

PS3 下半年游戏研究秘技大集合

薄暮传说

原名	テイルズ オブ ヴェスペリア	发售日	9月17日
游戏类型	角色扮演	发行商	NBGI
版本	日版		

无限连的具体方法

推荐使用角色:尤利

必要装备:TP 消耗 1 的指轮,タイラントフィスト(需要合成)

必要技能:扩散和水尘,各种能够让特技、变化技、奥义之间互相连接的技能

具体操作:开战后最好绕到敌人身后,按照普通攻击 1HIT+ 圆闪牙 6HIT+ 圆闪袭落 7HIT 左右 + 峻圆华斩 8HIT+ 圆闪牙 6HIT 这样连下来正好是 28HIT,如果不够的话可以补一个"苍破追莲"或"爪龙连牙斩"。接下来进入 OVL 状态无限圆闪牙即可,OVL 状态快结束时用奥义出 BA 技"天狼灭牙·水莲",等敌人从空中倒地后按住 L2 追打一下,之后反复即可。

注:这个方法对一些很会受身的 BOSS 和体型巨大的敌人无效,体型巨大的敌人只要稍微变化一下也能无限连,而容易受身的敌人例如"双子二人组"(关于凶海乙女的挑战状)和 BOSS 雷文大叔就非常难连。

一周目快速刷 GRADE 的心得

使用角色:丽塔

选择难度:HARD

地点:沙漠

具体方法:把除了タイダルウェイブ以外的其他魔法全部关掉,禁止使用 FS,战术设定为无视 HP 行动,禁止使用道具,使用 OVL1 级,装备伤害固定为 1 的技能和"スペルエンド"。饰品方面还是推荐装备任何魔法和技术消耗 TP1 的指轮(在孤岛上用点券换),如果没有的话就尽量多装备 TP 回复的首饰和技能。另外三个队员最好装备 GRADE 提升 20% 的首饰,战术设置随意,但必须关掉 FS 和禁止使用 OVL,要攻击敌人的话千万装备上伤害固定为 1 的技能。

具体操作:在沙漠里最好一次性拖上 8 个敌人单位,这样 OVL 槽就不用担心了,首先自己控制丽塔爆气,然后跑去场地中央使用タイダルウェイブ,反复几次等把敌人刮到边缘后就可以切换成自动模式了,随后放下手柄去做其他事吧,2 个小时后回来看成果即可。

未知海域 2 纵横贼道

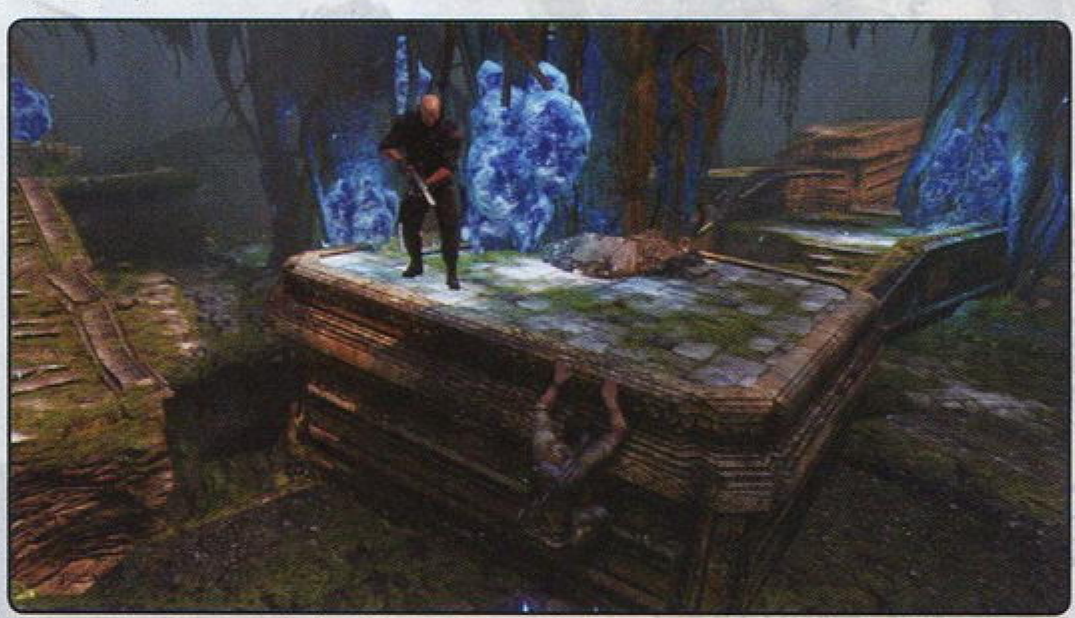
原名	Uncharted 2: Among thieves	发售日	10月13日
游戏类型	动作冒险	发行商	SCE
版本	美版		

无限子弹的 BUG

首先至少要通关一次,这个 BUG 主要是用于挑战最高难度的。游戏开始后先选最高难度,之后退出到主菜单,把游戏的难度改为普通,之后去商店开启无限子弹和一击必杀,然后回主菜单改回最高难度继续游戏,这样一来两个设置便会保留在最高难度之中了,用此方法便可快速通过最高难度,而且奖杯什么的照样拿,是一个良性 BUG,能够省去玩家不少时间。

最终 BOSS 的无赖打法

由于最高难度下的最终 BOSS 非常变态,正常打的话非常消耗时间,而且需要一定的操作技术。这个方法适合菜鸟级别的玩家,而且只需要几分钟便能轻松过关。首先开启无限子弹的 BUG,然后使用手雷炸 BOSS,当 BOSS 快起身时继续扔手雷,这样一来 BOSS 会一直处于倒地状态,完全没有还手的机会。把 BOSS 引到背后的有障碍物的小平台上后使用这招更加方便。



三重宇宙

原名 トリニティ・ユニバース | 发售日 10月1日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Idea Factory | 版本 日版

为了 10 亿奋斗

当玩家将游戏的一周目通关，继承记录继续在宇宙魔界冒险或开始二周目都可以使用"ショップ"中的"コンバート"来倒买倒卖道具谋取暴利。首先把"银矿石"、"ミスリル矿石"之类的矿石道具全部卖掉换取初始资金，保证自己持有的金钱在 270 万左右后，在"妖魔王城"中购买装备"クリスタルコード"和"星の言灵"各 99 个，接着前往"コンバート"选择"コンバート"将道具转换为点数，再用换到的点数换取道具中的"エリクサー"、"生命のエリクシル"、"命の石"、"命の器"、"ミスリル矿石"、"オリハルコン矿石"、"ミスリル"、"オリハルコン"各 99 个，这样倒手去商店卖掉就能净赚 650 万左右，要获得"在商店消费超过 10 亿"的奖杯就全靠它了。最后要提醒玩家的是，由于整个倒买倒卖的过程中其实已经在商店中有一定的消费量，所以实际只需要刷到 9 亿左右并前往"マナグラフィック"合成任意一个玛娜图纹，支付金钱时把数值调到最大一次性花掉即可，整个过程大约需要 6 个小时。

1000 连击达成

整个游戏中普利尼（プリニー）必杀技的连击数是最高的，所以要达成累积 1000 连击自然就是最佳人选。事先先将它的装备全部卸下，武器换成伤害最低的，接着前往比较容易遭遇三个敌人的迷宫触发战斗，战斗开始后我方所有成员都不攻击，只按 R1 键按下没有角色对应的按键来获得提升魔法槽的辅助效果，当累计到 6 个魔力槽（AP 圆环外围的绿点）后，操纵普利尼按下 R3 键连续发动 3 次必杀技便可轻松达成目标。

高效率合成法

游戏中与合成相关的奖杯计算方法有些特别，因为系统只会根据玩家支付金钱的次数来计算合成次数，所以只在商店中合成一个物品结帐，和合成多个物品一起结帐，系统都只会计算合成了一次，因此要达成这些奖杯就必须一个一个的合成提高效率。另外"道具合成"由于可以在商店直接买到"グラス"合成"キュアグラス"，所以花费的时间最短，"合成怪物"会用到大量的魂魄，此时就需要玩家找到最容易获得对应魂魄的迷宫触发战斗（推荐迷宫中红色指示狩猎点，如果没有合适的怪物组合出现可以使用"逃跑"技能反复刷），并在"メテオライト"中装备魔法陨石"インソウルスター"来提高获得魂魄的数量；"合成魔法陨石"会用到大量的玛娜素材，推荐让上场的同伴装备"樱"、"UFO"等基础素材对应的"マナグラフィック"，再配合"メテオライト"中的魔法陨石"マナスター"来提升每次攻击累积获得的玛娜素材数量。

多乐猫欢乐喵派对

原名 多乐猫欢乐喵派对 | 发售日 8月13日
游戏类型 动作 | 发行商 SCE | 版本 港版

SSS 评价标准

《多乐猫欢乐喵派对》是一款轻松诙谐的派对游戏，由 33 个（日版为 34 个）迷你游戏构成，游戏本身的难度不高，但对于追求全部小游戏 SSS 评价的玩家来说，却是巨大的考验，技巧、耐心、运气缺一不可。由于 SSS 标准在游戏中是不可见的，因此玩家对自己的现有成绩离最高评价还有多少距离可能并不清楚，以下是经测试后得出的评价标准，难度一项以取得 SSS 是否需要反复多次尝试为测定标准，请各位参考。

游戏名	模式	SSS 标准	难度
振翅飞翔吧！小鸡～	单人	大于 60cm	简单
小恶魔多乐	单人	大于 300 分	简单
骑射	骑射模式	大于 25 分	普通
骑射	骑射考验	大于 40 分	普通
手里剑修行之卷	单人	大于 450 分	普通
伸长伸长蛇兄弟～	单人	大于 71 分	极难
打地鼠	单人	大于 240 分	困难
打地鼠	模仿	100 分	简单
顶球冠军	困难	大于 60 分	普通
自由投篮	单人	11 关全过	困难
劲舞多乐	单人	大于 90 分	困难
掀桌布	三个模式	合计过 20 关	困难
射靶	单人	大于 85 分	困难
鲤鱼溯溪而上	困难	大于 160 米	简单
吆喝的多乐力士	对手为力奇	15 秒内胜利	困难
敏捷比牌	对战	4 连胜	困难
敏捷比牌	计时赛	20 秒内	简单
您家在哪边？	单人	10 关全过	普通
因幡白兔	单人	大于 360 分	困难
因幡白兔	双人	大于 500 分	极难
敲西瓜	困难 / 协力	45 秒内	极难
燃烧吧草地棒球	单人	大于 12 分	极难
夏威夷四弦琴	单人	大于 90%	普通
盆会跳舞	单人	大于 90%	简单
多乐赛车手	赛车	1 分 23 秒内	极难
多乐赛车手	计时赛	1 分 22 秒内	极难
滚大球	单人	36 秒内	困难
滚大球（日版）	单人	35 秒内	极难
投篮	对手为力奇与铃木队	领先 4 球以上	困难
多乐庞克乐团	单人	大于 1200 分	普通
多乐庞克乐团	抢分赛	大于 600 分	普通
捣年糕	单人 / 协力	大于 350 分	简单
推杆高尔夫	单人	–4 杆以上	困难
保龄球	单人	大于 240 分	困难
对大家讲圣诞快乐	大于 1000 分	普通	
射击天使	单人	大于 400 分	简单
网球	单人	4 连胜且失局数小于 3	困难
大富豪	单人	5 分或 6 分	简单
余兴才艺	余兴才艺	10 关全过	困难
余兴才艺	余兴考验	大于 60 秒	困难
接龙	非常困难	25 分或 30 分	困难
新春カルタ大会（日版）	对手为松组	大于 24 分	困难

特别隐藏奖杯

本作的隐藏奖杯大部分为剧情奖杯，也有需要条件比较特别的奖杯，而且难度也比较高，相当于特殊的挑战。

カルタキング（银杯）

取得条件：在"新春カルタ大会"游戏中战胜"三连星"。

这是只有日版才有的隐藏奖杯。首先要战胜松组，之后会出现新对手"EX 三连星"。这是三只黑猫，抢牌速度快不说，还会相互配合卡位，挡住玩家的移动路线。由于赢了就可以取得奖杯，对拿多少张照片没有限定，因此只要用暂停法，看清再拿，多试几次，黑色三连星并不是不可战胜的。

网球天王（银杯）

取得条件：在"网球"游戏中战胜"传说中的球拍乐"。

在"网球"中选第二项，将四个电脑对手分别战胜，这样一来，球拍乐就会出现。球拍乐的实力超乎想像，虽说高质量外角发球以及上网截击的战术依然可以得分，但比分常常会交替上升。球拍乐的发球速度极快，如果判断失误，那么接发球后上网截击的战术很可能无法施展。球拍乐最恐怖的地方在于只要玩家赢下两局，他就会变身成"网球猫王子"，随机打出残像球，这种球在玩家接到之后会自动减速，然后慢慢飞向球拍乐顺手的位置，玩家只能被戏耍。要赢下球拍乐，头两局一定要干净利落地赢下来，占得先机，之后的五局里只要赢两局就 OK 了。但你得祈祷在自己有机会打对手死角的时候，接到的不是残像球，或是发动残像球时球拍乐失误将球打出界。这样的运气只要能在一场比赛里集中出现几次，那么就有可能取得"网球天王"的头衔。

保龄球偶像（银杯）

取得条件：在"保龄球"游戏中完成"特别游戏"的所有关卡。

"特别游戏"模式共有 10 关，每一关只要在三球之内击倒画面中所有的球瓶即可。前 7 关的难度都不大，到了第 8 关，需要丢出一个完全不偏的大力直线球，第 9 关则需要先往右移动一点，再投出大力直线球，才有可能打倒所有球瓶。玩家在第 9 关被卡住的几率比较高，可能需要尝试很多次。至于第 10 关，只要三球之内打出一次全中就行了，这反倒非常简单。

泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之谜

原名 ティアーズ・トゥ・ティアラ外传 アヴァロンの謎 | 发售日 9月17日
游戏类型 策略角色扮演 | 发行商 Aquaplus | 版本 日版

快速提高等级与 Skill 的方法

由于丝伊露这次的 Leader Skill 被削弱不少，前作中用她快速练级的方法行不通了。在本作中练级真没有什么捷径可走，尤其是 HARD 难度下，由于第 28 关是个难点，所以惟一能够提升等级的办法就是不断给自己加状态或者扔道具，配合"老练な教え"和"战场の教え"这两个技能，想从 50 级练到 99 级，大概会花上 2 小时左右，玩家只要开着最高速度，然后互相加魔法即可，当你练完再去打剧情战时会发现，那简直就是如履平地。

100 层挑战迷宫最终 BOSS 无赖打法

这只螃蟹的实力是相当变态的，首先它能行动两回合，ATK 和 MAG 都是上限，随便打一下就是 1500 左右的伤害（我确信除了锤子萝莉外没人能抗得住两下）。想要弄死这只螃蟹还是要做点准备工作的，最简单的方法是要先得到"スプリガンベスト"这件衣服，效果为减少装备人物的全能力，但受到物理攻击伤害时固定为 1，地点是在艾琳岛的草原处获得。首先把螃蟹从最里面引出来，不然它每回合都会自动回复 5400 的 HP，我相信应该没人能打死它了。一旦引出来之后，让装备"スプリガンベスト"的角色背对着它，这样这只笨螃蟹只会对着该名角色打。我方队员只要分散开来夹击它即可，13 回合完全够用。

忍者龙剑传 Σ2

原名	NINJA GAIDEN Σ2	发售日	9月29日
游戏类型	动作	发行商	Koei Tecmo
版本	美版		

隐藏服装

隼龙 · 经典装	任务模式完成 10 关
隼龙 · NGS 装	选关模式中有 10 关拿到超忍评价
隼龙 · 恶魔装	下忍或中忍难度的剧情模式通关
隼龙 · 赵云装	上忍难度的剧情模式通关
红叶 · 忍者装	下忍或中忍难度的剧情模式通关
红叶 · 三藏法师装	选关模式中有 30 关拿到超忍评价
瑞切尔 · 各种发型	下忍或中忍难度的剧情模式通关
瑞切尔 · 貂蝉装	上忍难度的剧情模式通关
绫音 · NGS 装	下忍或中忍难度的剧情模式通关
绫音 · 孙尚香装	任务模式完成 20 关

游戏中能打出来的服装就是以上这些了，然后隼龙的 JOE 装是预约特典送的，绫音的祭祀装、瑞切尔的秘书装等等是需要花钱在 PSN 上购买的。

快速刷杀敌数

本作有不少奖杯都和杀敌数有关，这里推荐一种方法。

在第 12 章“密林の默示录”，过了一开始由火箭筒兵把守的村庄之后，继续前进，进入丛林深处存档。这个存档点非常重要，因为再往前向会在洞口遇到 30 来只地底爬虫，此处是赚取杀敌数的

最好地点。杀光虫类之后跳下窟窿，马上又有一个存档点。如果想赚取杀敌数的话就别存档，在前面的沼泽里死掉。这样选择接关的话就能从大量爬虫之前那个存档点开始，而之前杀的虫也算数，在这里大概 2 分钟就能干掉 30 来只虫，之后在沼泽死掉重来即可。当然建议在选关模式中来刷会比较省心。

Wii 下半年 游戏研究秘技大集合

永恒蔚蓝 海的呼唤

原名	Forever Blue 海の呼び声	发售日	9月17日
游戏类型	动作冒险	发行商	Nintendo
版本	日版		

轻松简单赚钱法

游戏中最轻松、最简单的赚钱方法，莫过于画地图。当剧情推进到可以画地图之后，推荐大家立刻把ガタマ环礁的地图画完。画地图的方法很简单，就是踏遍地图上的未知领域，如果是陆地的话要贴着岸游。画完ガタマ环礁得到的报酬省着用的话足够大家使到通关了。

最终迷宫再开

最终迷宫ネフィリムの石窟在剧情中已经倒塌而不能再进入，不过只要你攒够 100 万元就可以触发相关事件，之后就可以再次进入了。

秘宝完全收集

财宝の噂话是支线中最赚钱的，每件财宝的价值都不菲，不过要想找齐也是非常困难的。为了不影响大家寻宝的乐趣，下文只会写出财宝的大致方位，相信这已经极有帮助了。注意这种财宝在拿过之后就会消失，不能反复拿取。找齐所有的财宝在后，商人会给你一件潜水衣：アバンギャルド。

原住民のウワサ：ガタマ环礁 A7 有一个隐藏的洞穴，洞口被岩石挡着，需要带上海豚将其撞开。财宝就在里面。

盐分浓度调查结果：在ガタマ环礁的ドーナッツ · リーフ找到盐吹きの石臼。

イルカ岛の财宝传说：在ガタマ环礁的ドルフィンズ · アイランド找到圣灵传道教会の财宝。

积荷发见のウワサ：在ガタマ环礁的ディープ · ホールの第二层找到大英帝国の机密财宝。

地元の渔师のウワサ：在ガタマ环礁的ディープ · ホール B-3 的魔神の岩屋找到ポセイドンの指轮。

スパルタの财宝：与支线任务“サルベージャーの夸り”有关。在满月之夜和 G.G. 一起潜入キケロス海峡 E-6 的忘れられた岩屋。

サルベージャーのウワサ：在キケロス海峡 D-5 找到病院骑士团の财宝。

トリトネ村の传承：在满月の井户 C-7 的北侧找到ファラオのカノボス。

宝物库のウワサ：和オセアンヌ一起来到ヴァルカ城 B-1 的宝物库，找到ローマ帝国最后の财宝。

书库のウワサ：调查ヴァルカ城书库的书架。

ヴァルカ城のウワサ：在ヴァルカ城找到绘画《故乡》。

ヴァルカ城主のウワサ：在ヴァルカ城 B-3 的屋顶找到シュレディンガーの箱。

深海调查结果报告：必须让ハナゴンドウ成为同伴后才会出现。在ザッハーブ海域 · 深部 C-4 的双子洞南侧可以找到アントニウスの财宝。

海贼王のウワサ：在ウェッデル海的下部第 2 冰穴 (C-2) 找到さまよえる海贼の财宝。

咒われたウワサ：完成コルティカ川中流域的地图后出现。在コルティカ川中流域的マングローブ?ブリズン可以找到水晶の骷髅。

黄金传说のウワサ：在コルティカ川上流域 D-2 的コルティアマル神殿 · 神室内找到インカ帝国の隐し财宝。

巨人传说のウワサ：在コルティカ川上流域 D-1 的コルティアマル神殿 · 神室的外侧找到ゴーレム。

暴风神のウワサ：与支线任务“サルベージャーの夸り 外传 1-3 话 知识の量”有关。雨天时在コルティカ川中流域的マングローブ · ブリズン找到ルドラの像。

ベドウィンの歌：在红海ザッハーブ海域 E-4 的太阳の岩屋找到赤砂王の财宝。

ファラオの财宝传说：在ザッハーブ海域 · 深部 D-3 找到アメンホテップの财宝。

オケアノス石板の谜第一节：在ネフィリムの石窟的ホルスの祭坛入口找到オリハルコンインゴット。

オケアノス石板の谜第二节：在ネフィリムの石窟的 C-2 オシリスの像前找到贤者の石。

オケアノス石板の谜第三节：通关后出现。在ネフィリムの石窟的ネフティス像脚下能找到パンドラの箱。

オケアノス石板の谜第四节：通关后出现。在ネフィリムの石窟的イシスの祭坛入口找到アムリタ。

オケアノス石板の谜第五节：支线任务“业界 No.1 への道”完成后出现。在ネフィリムの石窟的宝物库找到ネフィリムの隐し财宝。

太鼓之达人 Wii 咚咚和 2 代目

原名	太鼓の达人Wii ドドーンと2代目！	发售日	11月19日
游戏类型	音乐	发行商	NGBI
版本	日版		

隐藏曲目出现条件

本作除了游戏初期可以选择的 45 首曲目，另外还有 25 首隐藏曲目，其中 NAMCO 原创曲目为 23 首，经典以及游戏曲目各一首。全部隐藏曲目的出现方法如下表所示。

类型	曲名	出现方法
游戏	SAMURAI ROCKET	ニャンキー的短信触发
经典	练习曲 Op.10-4	太鼓敲击累计 60000 次
NAMCO原创	フューチャー・ラボ	BOSS 战胜利获得：メカドン
	ハロー！ハロウィン	BOSS 战胜利获得：アンチモン
	Many wow bang！	BOSS 战胜利获得：イットリウム
	ららら☆ハッピネス	ED 结束后完成演奏模式一次
	DON'TCUT	ニャンキー的短信触发
	风云バチお先生	ニャンキー的短信触发
	蓄势	ニャンキー的短信触发
	ブルちゃんのおや 2	太鼓敲击累计 20000 次
	SORA-I アースライズ	BOSS 战胜利获得：ガリウム
	风云志士	BOSS 战胜利获得：タンタル
	ユウガオノキミ	BOSS 战胜利获得：ゲルマ
	亚空间游泳 ac12.5	BOSS 战胜利获得：タングステン
	SORA-II グリーゼ 581	BOSS 战胜利获得：テルル
	ヒカリノカナタへ	BOSS 战胜利获得：アルミ
	ワルルーさまの歌を听けぇ！	BOSS 战胜利获得：ワルルー
	オブセッション・ラティーノ	金冠与银冠数达到 100 个
	エンジェルドリーム	太鼓敲击累计 87600 次
	らんぶる乱舞	太鼓敲击累计 87600 次
	夜樱谢肉祭	太鼓敲击累计 87600 次
	季曲	太鼓敲击累计 87600 次
	Rotter Tarmination	太鼓敲击累计 87600 次
	旋风ノ舞	金冠与银冠数达到 200 个
	はやさいたま 2000	演奏次数达到 300 次

国王物语

原名	王様物語	发售日	9月3日
游戏类型	角色扮演	发行商	MMV
版本	日版		

职业介绍

除去“のんきな大人”和“のんきな子供”之外，王国中的国民们共有11种职业可以选择，这些职业的主要作用可以分为战斗、挖掘、建筑、破坏岩石、破坏木头等等，每一种都有自己重要的作用，根据当前的情况为国民们选择适合的工作也是国王不可推卸的职责哦！

のんきな大人

普通的成年人，可以挖掘部分洞穴，但是除此之外没有什么其它特长。游戏开始的时候，所有国民都是“のんきな大人”经过职业所的锻炼之后可以转职为其他职业。

のんきな子供

两名成年国民间产生感情后，在教会中举行婚礼便可诞下“のんきな子供”，“のんきな子供”和“のんきな大人”一样，可以挖掘部分洞穴，另外，由于身体轻盈的缘故还可以爬到树上。

まじめな农夫

挖掘是农夫最擅长的工作，除了可以挖掘洞穴中的宝藏之外，农夫还可以在一些冒出热气的龟裂地面上进行挖掘，使地底的温泉流出，这项能力使他在亲卫队中站稳了一席之地。

したっぱ兵士

士兵，善于战斗的职业，可以破坏较小的岩石和木头，但是对挖掘和建筑完全不擅长。体力在各种职业中算是较高的，游戏初期会发挥非常大的作用。

つわもの兵士

接受了正规训练、比したっぱ兵士更强的战士，生命值加成比したっぱ兵士略高，需要消费1000,000ボル转职。对敌人有一定的几率使出会心一击，同时，由于つわもの兵士装备了盾牌，还有一定几率可以防守敌人的攻击。つわもの兵士在后期的战斗中会起到相当重要的作用，至于其他方面的特长则和したっぱ兵士相同。

ハガネの骑士

战士中仅有一人的最强职业，攻击力、会心一击的几率、防御成功的几率均大幅上升。想要见到他，在实行“防具のプラン”后深夜前往ごいけん广场便可。不过，作为战士系职业，ハガネの骑士当然也不能挖掘和建筑。

ごうわんのキコリ

除了切割普通的木头外，还可以破坏大木头的特殊职业，挡在去路上的大木头必须要ごうわんのキコリ的帮忙才能去除。此外，ごうわんのキコリ也可以参加战斗。

ふつうの大工

消费500,000ボル可以转职为ふつうの大工，ふつうの大工主要的工作是建造，在河流上建起横跨两岸的木制桥梁或是在高台上建起阶梯是他的拿手好戏，同时，ふつうの大工也可以进行一些简单的木头切割，但是其他工作就不是他的专长了。

メガ大工

相比起ふつうの大工，メガ大工的工作范围更为广阔，除了木制建筑之外，他们还承接石制建筑的工作，这也使他们的竞争力要更强一些。不过和ふつうの大工一样，他们也不擅长除了建筑之外的工作。メガ大工需要消费1000,000ボル转职。

ギガ大工

ギガ大工不光可以对木制和石制的物体进行建筑，还可以跳到高处进行作业，他们的转职费用是1500,000ボル。

アニマルハンター

弓箭手，惟一可以使用弓箭的职业，需要花费100,000ボル转职，在攻击高处的敌人和远处的敌人时起着相当重要的作用，不过弓箭手的弓箭数量是有限的(表示在左下角)，一旦弓箭消耗完，弓箭手也就无法发挥任何作用了。在野外打破罐子等物可以找到弓箭补给。

やりての商人

商人的特技是打开巨大的钱包以及寻找隐藏的洞穴，也可以从事一些简单的挖掘工作，除此之外的工作就不要指望他了。只要亲卫队中有商人存在，就会发现平时看不到的隐藏洞穴，所以在亲卫队的人数上限增加后，最好还是带上一个商人在身边。やりての商人的转职费用是1500,000ボル。

グルメなコック

500,000ボル可以转职为厨师，平时，厨师只能从事一些简单的破坏岩石和木头的工作，不过在面对飞禽类的敌人时就会发挥出可怕的实力，只需要攻击一次就可以将飞禽类的敌人变成食物，遇到讨伐飞禽类敌人的任务时可是亲卫队必备职业。

てつわんの矿夫

破坏岩石的速度是其它职业的3倍，不管多大的岩石只要他们出手就不愁无法清除，てつわんの矿夫的转职费用是300,000ボル。

天才ドクター

在王国プラン中将“ロイヤル纪念学校”提案实施后，在王座上坐下时会有学校的有关人员前来晋见，并提出向学校捐献的提案“学校へ寄付”，全部实施后学校的有关人员会再次带来天才ドクター诞生的消息。天才ドクター可以破坏木头和岩石，他最特别的地方就是可以使用注射器为敌人进行注射使其麻痹，不过注射器有使用次数的限制。

にじいろの魔法使い

完成任务“超巨大毒キノコのウワサ”后，在王国プラン中将“マジカルタウン”实施，当打败所有的7个国王后，坐在王座上时会有“のんきな大人”前来报告自己见到“にじいろの魔法使い”的事情。此后，夜晚在マジカルランド就可以见到にじいろの魔法使い并令其加入亲卫队。他会使用变化魔法，将敌人变成木头或岩石，不过魔法有使用次数的限制。

タマゴン人

不可思议国王・オムレット的军队，将オムレット打败后，タマゴン人会在几天内移民到王国内。该职业可以在战斗中使用，而且可以迅速破坏蛋类物体。

放送局员

不可思议国王・TVランチ的军队，将TVランチ打败后，放送局员会在几天内移民到王国内。该职业可以在战斗中使用，而且可以迅速破坏电视类物体。

お山の一等兵

不可思议国王・ソバマンジャロ的军队，将ソバマンジャロ打败后，お山の一等兵会在几天内移民到王国内。他们擅长于战斗和挖掘，可以将冒出黑烟的裂缝在打扫后变成普通的洞穴。

工作人间

不可思议国王・ジャンボチャンプルン的军队，将ジャンボチャンプルン打败后，工作人间会在几天内移民到王国内。挖掘、建筑、破坏木头和岩石都是该职业的特长，不过他们对战斗很不拿手。

最终幻想 水晶编年史 水晶传递者

原名	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー	发售日	11月12日
游戏类型	动作角色扮演	发行商	Square Enix
版本	日版		

隐藏要素

①游戏通关后会提示玩家进行存档，读档后会继承生命值、金钱、道具重新开始游戏。建议玩家将通关存档另开一个记录，这样可以将前一周目中剩下的要素继续完美；

②二周目以后，所有的剧情事件都可以一次性自由挑战时间或者分数，对应勋章也不需要单独在自由模式中获得；

③二周目后增加新的剧情动画，将游戏的故事加以串联。

互动要素

①电视节目中的秘密：游戏中来到王都正面的大厅会看到魔晶显示的影像，此时用遥控器手柄锁定该影像并进行拖动可以更换电视节目。在众多的电视节目中，其中甚至还有NGC版《最终幻想 水晶编年史》的宣传影像，老玩家看了之后一定会觉得非常怀念；

②同样在王都，来到中央车站会看到在《小国王与约束之国 最终幻想 水晶编年史》中登场的角色——小国王レオ，用手柄将其锁定可以获得勋章“小さな王様”；

③在距离中央车站不远的喷水公园通道，细心的玩家还会找到《小国王与约束之国 最终幻想 水晶编年史》中小国王的随从——チャイム，同样用手柄将其锁定能得到勋章“チャイム”。

超级机器人大战 NEO

原名	スーパーロボット大战NEO	发售日	10月29日
游戏类型	策略角色扮演	发行商	NBGI
版本	日版		

隐藏要素

ワット和アンプ：在第14话令ワット及アンプ二人合计击破敌机数量达到6架以上，过关后ワット和アンプ就会加入我方。

ベルゼブ：在第33话用ゴッドライジンオー击破ジャークサタン。第33话结束时，保证仁、虎太郎、拳一及モモタロウ均达到Lv.80以上，该话完成后ベルゼブ就会加入我方。

オセッカイザー：在第4话令オセッカイザー击破5架以上敌机(满足条件之后，超人头像会呈现大笑状)，再满足ベルゼブ的加入条件之后，オセッカイザー便会与之一同加入我方。

通关继承要素

将游戏1周目通关后，2周目可以继承之前所获资金的75%，各机的敌机击破数保留，并且可以进行10段改造；2周目通关后，则可以继承之前所获得的全部资金；游戏中的道具无法继承。

游戏 BUG

1. 第14话，ドモン无论升多少级或者击破多少敌人，过关之后仍然会恢复到该关开始前的状态。
2. 使用バウルス的援护技能“治愈の奇迹”时(HP、SP回复一定数量)，如果被援护机体的主驾驶员SP已满，而副驾驶员的SP还未满，那么副驾驶员的SP便无法继续回复。
3. 第22话，当ゴクアーク发动攻击时，如果强制取消战斗动画，就会造成死机。

怪物猎人 3 tri

原名	モンスターハンター3（トライ）	发售日	8月1日
游戏类型	动作	发行商	Capcom
版本	日版		

斩味

“斩味”及武器的锋利程度，斩味高获得的攻击力修正也越高，更不容易弹刀。斩味对攻击力的加成已经有了官方数值，以下列出供参考。

斩味	物理伤害修正	属性伤害修正
红色	0.5 倍	0.25 倍
橙黄色	0.75 倍	0.5 倍
黄色	1.0 倍	0.75 倍
蓝色	1.2 倍	1.0625 倍
白色	1.32 倍	1.125 倍
紫色	1.5 倍	1.2 倍

所有 BOSS 弱点属性简明一览

中文译名	原名	弱点属性	弱点部位
粉速龙王	ドスジャギィ	火、水、冰、雷	头
眠速龙王	ドスバジィ	火	头
彩鸟	クルベッコ	冰	头、膨胀的气囊
水兽	ロアルドロス	火	头、鬃毛
土砂龙	ボルボロス	水（泥石覆盖） 火（泥石去除）	头（属性），腕（物理）
灯鱼龙	チャナガブル	雷	提灯、腹部
雌火龙	リオレイア	龙，稍弱雷	头
雄火龙	リオレウス	龙，稍弱雷	头
冻土毒虫	ギギネブラ	火	头（打击、弹） 腹（切断）
海龙	ラギアクルス	火	头、胸
冰牙龙	ベリオロス	火、雷	头
爆锤龙	ウラガンキン	水，稍弱龙	腹，颈／背 尻尾（弹）
双角龙	ディアブロス	冰	腹，尻尾（弹）
炎戈龙	アグナコトル	水	胸
大海龙	ナバルデウス	龙，稍弱雷	髭
峰山龙	ジエン ・モーラン	冰、龙	口内、背部、颚
恐暴龙	イヒルジョー	龙、雷	头、腹部，怒后 腹部大伤害
煌黑龙	アルバト リオン	冰（通常） 龙（飞行）	头

线上模式

线上模式猎人的等级（HR，Hunter Rank）是给猎人分级的最重要标准，不同的 HR 段可以接受不同星级的任务。完成线上任务可以取得猎人等级点数（HR ポイント），越高级的任务点数越高，组队人数不会影响完成任务后获得的等级点数和素材掉落几率，只会平分金钱。进入集会后的行动规律是：完成当前星级的所有任务→根据加工武具的需要重复讨伐怪物获得 HR 点数→达到该星级所包含 HR 区间的最高 HR 等级→出现紧急任务→在无法获得 HR 点数前完成紧急任务→继续获得点数达到下一个星级所包含的 HR 区间的最低 HR 等级→循环第一步骤。

星级与 HR 的关系如下		
星级	包含的 HR	参加紧急任务所需的 HR
1 星	0 ～ 8	5
2 星	9 ～ 17	14
3 星	18 ～ 30	27
4 星	31 ～ 39	35
5 星	40 ～ 50	46
6 星	51 以上	—

关键任务一览		
等级	关键任务	紧急任务
村关键任务		
村 1 星	孤岛のキノコ集め、ジャギィの群れを狩れ、美味なるキモを求めて	水生兽ルドロスを狩れ！
村 2 星	牙むく群れの长を狩れ！、ドスジャギィを捕まえろ！	奇面族を救出モンスターから守れ！
村 3 星	彩鸟・クルペッコの狩猎！、ロアルドロスを狩猎せよ！、土砂龙・ボルボロス！	灯鱼龙・チャナガブル！
村 4 星	青き集团、バギィ讨伐！、群れを统べるドスバギィ！、极寒の地の裁决以来、土砂龙と群れ长の狩猎！	完成“海龙ラギアクルスに挑め！”后出现“女王・リオレイアの狩猎”，再完成后出现 4 星最终紧急任务“ラギアクルスを仕留めろ！”
村 5 星	火山の炎兽ウロコトル！、最も危险な运び依赖、大海の王、捕获大作战！、空の王者リオレウス！、冰牙龙・ベリオロス！、威胁！火山の铁槌！	モガの村を救え！
街关键任务		
街 1 星	孤岛の海中探索、牙むく群れの长を狩れ！、彩鸟・クルペッコの狩猎！、砂原のキモ纳品依赖！、ロアルドロスを狩猎せよ！	ボルボロスの狩猎
街 2 星	オルタロスの性质を学べ、水没林の虫退治！、灯鱼龙・チャナガブル！、女王・リオレイアの狩猎、ドスバギィを捕获せよ！	大海の王・ラギアクルス！
街 3 星	空の王者リオレウス！、砂原の角龙を狩れ！、暗暗にうごめく猛毒！、ベリオロスを捕获せよ！、ウラガンキンを捕获せよ！	峰山龙ジエン・モーラン
街 4 星	リオレイアの狩猎、ドスジャギィ 2 头の狩猎、トリックスター捕获作战！、ボルボロスを狩猎せよ！、チャナガブルの狩猎	天と地の领域！
街 5 星	ディアブロスの狩猎、大海の王を捕获せよ！、ギギネブラの狩猎、リオレウスの狩猎、アグナコトルの狩猎	——

战国无双 3

原名	战国无双3	发售日	12月3日
游戏类型	动作	发行商	Koei Tecmo
版本	日版		

狸猫像奖励

在村雨城模式中每关都有 3 个狸猫像，击破一定数量的狸猫像，即可获得对应的奖励，击破所有的狸猫像之后可以获得松风。

在村雨城奈落难度也是如此，击破所有的狸猫像之后可以获得熊鞍。

绫御前和福岛正则

绫御前和福岛正则是本作的特殊 NPC，虽然这两人不能使用，但满足一定条件后可以让新武将使用他们的造型。打通石田三成、加藤清正的无双演武后，可以使用福岛正则的造型；打通上杉谦信、直江兼续的无双演武后，可以使用绫御前的造型。当然，利用宁宁的变身之术也是可以使用他俩的。

秘藏武器入手法

要想获得各角色的秘藏武器，需要满足以下条件：

① 1P 是要拿武器的角色；②该角色的无双演武已经通关；③难度必须是难しい或地狱；④在指定关卡中，由玩家完成全部击破效果。

击破效果在游戏中可以查到，完成顺序没有要求，任务是否全部完成也没有影响。满足以上条件之后，在过关时就会自动获得秘藏武器。秘藏武器的强化次数均为 0。

采用固有角色武器的新武将，其秘藏武器均是在模拟演武 · 小牧长久手の战い（羽柴军）入手的，性能则与固有角色的秘藏武器一样。

角色名	入手关卡
真田幸村	无双演武 · 大阪の阵
前田庆次	无双演武 · 长谷堂の战い
织田信长	无双演武 · 本能寺の变
明智光秀	无双演武 · 山崎の战い
上杉谦信	无双演武 · 贱ヶ岳决战
阿市	无双演武 · 余吴湖畔决战
阿国	模拟演武 · 木津川口の战い（织田军）
女忍者	无双演武 · 三成救出战
杂贺孙市	无双演武 · 长谷堂の战い
武田信玄	无双演武 · 长筱决战
伊达政宗	无双演武 · 长谷堂の战い
浓姬	模拟演武 · 稻叶山城の战い（织田军）
服部半藏	无双演武 · 小田原讨伐
森兰丸	模拟演武 · 本能寺の变（织田军）
丰臣秀吉	无双演武 · 小牧长久手の战い
今川义元	模拟演武 · 三增峠の战い（武田军）
本多忠胜	无双演武 · 关ヶ原の战い
稻姬	无双演武 · 沼田城の战い
德川家康	无双演武 · 大阪の阵
石田三成	无双演武 · 关ヶ原の战い
浅井长政	无双演武 · 长谷堂の战い

角色名	入手关卡
岛左近	无双演武 · 关ヶ原の战い
岛津义弘	无双演武 · 关ヶ原突破战
立花　千代	无双演武 · 石垣原撤退战
直江兼续	无双演武 · 长谷堂の战い
宁宁	无双演武 · 小田原讨伐
风魔小太郎	模拟演武 · 葛西大崎一揆（丰臣军）
前田利家	模拟演武 · 小牧长久手の战い（羽柴军）
长宗我部元亲	无双演武 · 姊川决战
柴田胜家	模拟演武 · 手取川の战い（织田军）
加藤清正	无双演武 · 石垣原の战い
黑田官兵卫	无双演武 · 大阪の阵
立花宗茂	无双演武 · 关ヶ原の战い
甲斐姬	无双演武 · 葛西大崎一揆
北条氏康	无双演武 · 关东防卫战
竹中半兵卫	无双演武 · 中国攻め
毛利元就	无双演武 · 山崎の战い
鹰丸	村雨城 · 谜の猛将たち
新武将 · 刀	模拟演武 · 关ヶ原の战い（西军）
新武将 · 枪	模拟演武 · 大坂の阵（德川军）
新武将 · 刀	模拟演武 · 长谷堂の战い（伊达军）

隐藏 BGM

打通上杉谦信的无双演武后，只要在合战准备画面中，按住 x 键不放选择战斗开始，即可伴随着 Gackt 的《斩 -ZAN-》开始战斗。

优质武器防具入手法

本作在游戏中 GAME OVER，之前拿到的武器、防具也会保留下来。另外由击破效果而取得的武器防具，性能会比在宝箱中拿到的好得多。

对于初学者，推荐关卡是地狱难度的模拟演武 · 小牧长久手之战（羽柴军）。本关一出来就可以从宝箱里捡到武器和防具各一个，捡完之后只要原地等死即可，武器和防具依然可以保留下来。

其次是长谷堂の战い（伊达军），除杂贺孙市外开始后不久即可从宝箱中找到武器，之后完成 500 连击的击破效果又能拿到一个防具，可以用存档来确保成功。

如果要想获得更好的武器，推荐关卡是地狱难度下的模拟演武 · 本能寺之变（织田军）。本关有一个击破效果是在一定时间打败一个诘所头就能拿到一把武器，实在是太简单了。同样的，拿到之后等死即可。利用中断存档，可以反复刷，刷到好武器出现为止。

要想获得更好的防具，推荐关卡是地狱难度下的黑田官兵卫の章 · 第五话“大坂の阵”，同样是利用击破效果来获得防具，但此法要求黑田官兵卫的能力够强，除非你用 2P 帮忙。

不过本作的武器防具性能在入手之时便已决定好了，如果拿到之后无论你读多少次档，其结果都是一样的，所以你的中断存档最好是在打死诘所头之前。另外在见到诘所头之前还是有几场恶战要打的。

X360 下半年 游戏研究秘技大集合

真名法典 II

原名	MAGNA CARTA II			发售日	8月6日
游戏类型	角色扮演	发行商	NBGI	版本	日版

全角色最强武器入手方法

《真名法典 II》中每名角色各拥有两种武器，因此对应的最强武器也有两把。除了在流程中获得的以外，每人均各有一把武器与分支任务有关。

角色	武器种类	名称	能力	入手方法
ジュト	片手剑	フェイト	攻击 +200、防御 +45	最终迷宫ラ · ストラダ BOSS 战：クレア
	双手剑	ファントムブレード	攻击 +240	分支任务：复雠の锁を断ち切り……
ゼフィ	杖	风极の杖	精神 +170、スタミナ回复 +45	最终迷宫ラ · ストラダ BOSS 战：ヒュアレン
	扇	マンカイ	精神 +210	分支任务：王の证を一风
クロセル	火炎球	貘龙球	精神 +210	分支任务：リードン家の封印石
	拳击	幻想拳	攻击 +220	最终迷宫ラ · ストラダ试炼宝箱
アルゴ	锤	スーパーノバ	攻击 +215、抵抗 +3	最终迷宫ラ · ストラダ宝箱：勇猛の区域
	斧	破天斧	攻击 +240	分支任务：青月の圣物
セレスティン	芳香	ユーカリ	精神 +180、スタミナ回复 +35	分支任务：悲しみを乘り越え
	弓	雨师弓	精神 +210	最终迷宫ラ · ストラダ宝箱：知虑の区域
ルウ	刀	金刚夜叉刀	攻击 +220	最终迷宫ラ · ストラダ宝箱：真勇の区域
	手里剑	流星手里剑	精神 +210	分支任务：雷の核

光环 3 天降神兵

原名	HALO 3 ODST			发售日	9月22日
游戏类型	主视角射击	发行商	Microsoft	版本	美版

30 条影音记录收集

当玩家以角色“菜鸟”的身份在新蒙巴萨城市中探索时可以收集到共 29 条影音记录。找齐 29 条记录后玩家需要进行任务“资料中心”，此时任务中跟随玩家的警卫不会强制阵亡，而会为玩家打开一扇门，门内即为第 30 条影音记录。（记录位置见附图）

Recon 盔甲获得方法

想要获得 Recon 盔甲的玩家，首先需要解锁《光环 3》与《光环 3：天降神兵》中的 7 个“电玩大师”成就，然后使用自己的 LIVE ID 登入 Bungie 官网进行同步更新，随后即可连入 LIVE 并进入《光环 3》的对战模式来开启 Recon 盔甲。

7 个成就分别为	
《光环 3》	
电玩大师挑战	开关
电玩大师挑战	年度
电玩大师挑战	7 配 7
电玩大师挑战	头盖骨
《光环 3：天降神兵》	
电玩大师挑战	经典
电玩大师挑战	忍耐
电玩大师挑战	似曾相识

影音记录收集地图

求生之路 2

原名	Left 4 Dead 2			发售日	11月17日
游戏类型	主视角射击	发行商	Vavle	版本	美版

隐藏 LIVE 角色服装	
公牛衬衣	完成 5 个战役关卡。
急救服	完成 5 个战役关卡。
朋克衬衣	在“黑色嘉年华”关卡中成功拯救矮人。
“求生之路”衬衣	赢得“Scavenge”模式中的 10 场比赛。
游戏 Logo 衬衣	杀死 1 万个感染者。

注：玩家达成以上的特殊条件后，即可获得 LIVE 角色的特殊服饰。

史坦斯闸门

原名	Steins；Gate			发售日	10月15日
游戏类型	文字冒险	发行商	5pb.	版本	日版

自从本作入选 X360 年度最佳游戏候选名单后，来信询问该作攻略的人也逐渐增多，这里就为大家进行简单的介绍。本作和传统的文字冒险游戏不同，没有明显的选项，选项隐藏在手机中。当玩家收到邮件或电话时，按 X 键调出手机界面进行接听和回信即可推动剧情发展。回信内容是自动的，不过针对不同的关键词回信，也会导致剧情往不同方向发展。收到邮件或电话会有提示音，我们也可以按 A 键无视。

全角色结局达成条件

铃羽结局：在第 6 章的最后，不发送 D メール。（即无视提示，连按 A 键跳过。）

フェイリス结局：在第 7 章的最后，不发送 D メール。

るか结局：在第 8 章的最后，不发送 D メール。

まゆり结局：在未达成“天才少女のメランコリィ”的情况下，进入第 10 章。

红莉栖结局：在达成“天才少女のメランコリィ”且未达成“境界面上のシュタインズゲート”的情况下，完成第 10 章。

真结局达成条件

“境界面上のシュタインズゲート”就是本作的真结局，满足条件比较复杂，具体如下。注意无需打出全结局即可进入此结局。

1. 在前4章达成“天才少女のメランコリィ”的条件。
2. 第5章，对红莉栖发来的邮件“预定”回“交通费”。
3. 第7章，对邮件“键が(ノД`)”回“键がない”、对“(ﾟДﾟ)”回“セキュリティ”、对“妄想ですね分かります”回“现实”。
4. 第8章，对邮件“证明して说明！”回“どういうことなの”。
5. 第9章，对邮件“连络しろバカ！”回“不安”。
6. 第10章，对邮件“今どこ?”回“居场所”。

天才少女のメランコリィ

这个是游戏中很重要的一个条件，同时也关系到成就。达成的条件如下：

1. 在第2章与红莉栖的对话时，无视所有邮件和电话。(注：事实上只要求在ラジ馆前・ラボ里无视即可，但保险起见建议玩家通篇无视。去柳林神社的路上会有强制接电话的剧情，这个是不影响的。)
2. 第4章按照以下规定回复红莉栖发来的邮件

“书いた?”回“サイエンティスト”、“サイエンティスト??”回“バッドサイエンティスト”、“バッドサイエンティスト”回“オヤジギャグ”、“Home Alone”回“部外者”　、“えええ?”回“屈辱”、“じつと手を见る”回“なんでここにいるんだろう”。

初次满足条件时，很快就会解除对应的成就。

PS3/X360 下半年 游戏研究秘技大集合

世界足球 胜利十一人 2010

原名	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2010	发售日	11月5日
游戏类型	体育	发行商	Konami
版本	日版		

关于大师联赛的方方面面

★你能坚持玩大师联赛多少“年”?——本作因为可以将比赛交给教练，所以你完全可以把本作当成模拟经营游戏来玩，球员退役之后再转世，真的是春风吹又生。目前所知的最长年份为——70年！球队资金也逾30亿，这样的成绩，恐怕不仅仅是欧洲第一球会，而是宇宙第一了吧。

★球员的能力会随着比赛的增加而增加——球员的综合能力值(前译为“核心影响力”，TOP LINE)也会不断上涨，最后更会达到三位数——100——甚至更高！听上去很恐怖吧，很有诱惑力吧，试试看你心仪的球员有没有这个成长空间呢?

★从“零”开始的球队建设，你有没有试过呢?如果给你36岁的米兰达们、即将退役的卡斯特罗们，你有信心把这样一支球队从低级别联赛一直带向冠军联赛的最高领奖台吗?如果在这些条件前面再加上一个“不许用S/L大法”，是不是更刺激呢?下面就是小编自己的大师联赛“从零开始”的初期建队心得。

●新赛季一开始就可以买卖球员，但由于资金有限，建议还是把买人的冲动先放一放，保证球队的正常运作更重要。因为可以预见到我们得亲力亲为90%以上的比赛，所以教练级别可以不用提升，但训练师和球探的级别最好都提升至LV.3，球员的状态和球队的未来是关键——当然，如果预算允许，青年队的级别也可以上调。

●本作中球员的状态和球队本身的成绩是相关的，球队成绩好，球员的状态也会保持得比较好，即是说，好的开头是成功的一半。既然自身球队实力不济，那么在遇到强队的时候，就以“保平争胜”的态度来打比赛吧，如果输球，你就会发现整个球队的状态一水的蓝，那叫一个凄凄惨惨。

●本作中的球队收入除了赞助商以外，主场门票收入是主要来源。在客场即使你赢了球也不一定会有钱拿，但杯赛是个例外，每次晋级都会有相应数额的奖金，一定要把握杯赛！(杯赛也是有参加条件的，至少是在D2联赛第前10名。第一年不在此条件限制。)

●“冬季进补”是很重要的，1月份的冬季转会期是改变球队命运的好机会。不过这时球探推荐给你的都是一些便宜的二三流球员，基本上起不到雪中送炭的效果，所以还是自己动手搜索比较好。在搜索球队的选项中，有一栏是“自由球员”，即没有合约在身的球员，和他们签约只需要付工资即可，转会费全免！虽然有可能这些球员并不是你真正想要的球员，但是绝对要比自己现在球队里的那些老弱病残好用得多！一般来说，综合能力值在70左右的球员，就已经非常值得签约了。当然，最好还是先用球探去“探”一下他的能力值，看看他的特点是不是你需要的。

●强烈建议：签下一个能力值看得过去的门将。本作中门将的能力被弱化，经常会出现一些前几作门将都不会有的失误，好的门将会降低失误率，减少扑球脱手的几率。

●虽然你的球员都是一些无名小卒，但还是有球队会看中他们，尽管你也搞不懂为什么他们会对一个36岁的米兰达感兴趣，也许是游戏制作者给玩家的“福利”吧——总之，只要你的球队的成绩不至于太差，在冬季转会即将结束的前一周或者一周半时，就会有球队向你接洽球员交易事宜，其实这个设定也是比较“毒”的，因为基本上不会给你购买其他球员的时间，釜底抽薪或雪中送炭，就看你有没有人员储备了。

●而说到人员储备，青年队会不定期出现一些“半妖人”，即是说有妖人潜质(比如综合能力值高得与实际能力不符、带各种能力卡片)，但能力实在白得可怕的青年球员。本着“百年大计，育成为本”的方针，如果球队里一旦出现这样的球员，要立刻与之签约，这是经验之谈：就算在球队里派不上用场，也会有其他不明真相的球队过来将其收购，我们可大赚一笔转会费。

(图片来自完全实况论坛LOVEDEATH玩家)

■已经不知道转生了几次的26岁的效力于巴萨的德罗巴，能力值很好看，100！

■ 2085年，巴萨，34亿的资金，太强大了……

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

原名	Batman: Arkham Asylum	发售日	8月25日
游戏类型	动作冒险	发行商	Eidos
版本	美版		

秘密地图

在阿克汉姆疯人院的小岛上有240个收藏要素，不过只要找到秘密地图，这些要素就会以一个问号的标记在游戏中的地图上标出。所以，只要先找到全部秘密地图就万事俱备了(每个大区域一张，共9张)。有些地图需要后期获得相应的装备后才能取得。

1.Medical Facility
第一次打败稻草人后，进入Experimental Chamber，桌子上的小熊旁边。
2.Arkham Mansion
从Zsasz手中救出Young后，在威登的办公室房间右侧。
3.Penitentiary
在抓小丑女的Extreme Incarceration，进入小丑女刚才待的小楼下层，在桌子上。
4.Arkham West
Arkham West，解码后在房间内。
5.Arkham East
Arkham East，地图中心位置，解码后进入房间取得。
6.Arkham North
Arkham North，使用炸弹炸开房顶上的薄弱部分跳进房间取得。
7.Botanical Garden
在Glasshouse Generator Room打倒所有人后救下Carl Todd，之后钩爪到上层，升级过Cryptographic Range Amplifier的话可以隔着保安系统解码，进去后取得。
8.Intensive Treatment
第三次蝙蝠侠变成小丑的噩梦后，从电梯通道下来后消灭所有敌人，在旁边的房间中取得。
9.Cave
在Killer Croc's Lair出来后，完成消灭敌人保护控制室的任务(Secure Pump Control Room)，在控制室的桌子上。

Arkham West

Arkham East

Arkham North

战斗挑战要点

每个挑战分4场战斗，取得高分的关键：

1. 攻击动作分为9种：普通攻击(X)、反击(Y)、斗篷眩晕(B)、倒地追击(RT+Y)、投技(A+X)、一击必杀(B+Y)、躲避(推左摇杆连按两次A)、Batclaw(连按两次RT)、飞镖(轻点一下LT)。在一次连击中全部使用可以得到5000分加成。
2. 争取全程无伤。
3. 多使用翻滚，不但可以躲避敌人攻击，还不会中断连击。

猎天使魔女

原名	BAYONETTA	发售日	10月29日
游戏类型	动作	发行商	SEGA	版本	日版

隐藏要素一览

年度动作神作《猎天使魔女》的隐藏要素极为丰富，耐玩度非常高，以全隐藏要素出现为目标，一般要花 50 个小时以上。完美主义者请参考这张名单，用自己的实力与毅力把它们一件一件抓在手中吧！

隐藏要素	类别	出现条件
普通手枪	武器	NORMAL 难度通关
火星枪	武器	HARD 难度通关
光剑	武器	无限巅峰难度通关
光环	武器	打败天使形态的罗丹
双节棍	武器	NORMAL 以上关卡完成 100 个
时之腕轮	饰品	NORMAL 以上难度 3 小时以内通关
长之证	饰品	魔女的血泪 50 个收集
绝顶之腕饰	饰品	魔女的血泪 101 个全收集
贞德	隐藏角色	NORMAL 以上难度全关卡白金以上评价
小恶魔 ZERO	隐藏角色	通过 ANGEL SLAYER 模式第 51 层

瞬间致富

要想挑战商店里的罗丹大叔，手里得有 1000 万的票子，好在游戏中有两种快速赚钱法。

游戏初期可以刷 Normal 第七章的 BOSS 四元德"节制"。请在手上装备雷爪，外加饰品セレーネの光、绝望の眼差し。整个战斗只需要一招，就是 PPPP 连按，不用躲，被打中也无所谓。打断 BOSS 双手的阶段还体现不出赚钱的优势，在 BOSS 的脑袋露出来后，要诀是不停受伤！这样就能一直进入魔女时间，加人敌人狂暴化，得分会变成 2.25 倍，体力不够就吃回复药，这样一直打到 9999×9.9，其实分数还在涨。这样打一关要六七分钟，X360 版可以赚上百万，PS3 版为 60 万左右。

在取得"时の腕轮"后，选 Normal 难度的第二章，前面的战斗随便打。在最后的小教堂时，魔力需处于全满状态，当然魔力上限最好也能达到最大。武器方面能发动火箭筒百裂脚就可以，饰品装备"时の腕轮"和"绝望の眼差し"。和四元德"勇气"的一个头开打后，立即按住挑衅键使用火箭百裂脚。魔力用完后挑衅键也不要放开，火箭百裂脚的狂轰滥炸加魔力很快，间隔两秒就又能发动魔女时间了。而且"时の腕轮"能够对火箭百裂脚产生增幅效果，得分会以极为夸张的方式往上跳。这样打一关差不多也是六七分钟，X360 版可赚上千万，PS3 一次几百万没有问题。

武器招式组合

《猎天使魔女》的武器和招式数量众多，要想一下子吃透所有的武器性能和招式特性还是相当困难的。其实对于初学者来说，只需要掌握其中几种武器组合和招式，就能应对大部分的战斗了。

妖刀 PKP：最容易掌握连续技，特点是可以最快发动头发攻击，修罗刃的 PKP 最后出现的是一道横向的剑气，范围威力都让人满意，有时还会打出两段判定，杀伤力惊人，几乎可以称之为"万能技"。

炎爪爆破流：炎爪的特性是蓄力第一下放出的是小爆弹，第二下为中，第三下为大，但前两下不蓄力，到第三下才蓄力，会直接出大爆弹。利用这个特点，在脚上装火爪，然后输入 PPK 按住，可快速放出大爆弹。PPPK 蓄力 K 蓄力 K 蓄力的连技可以连放三个大爆弹，还有一下头发攻击，威力极其恐怖。

火箭筒百裂脚：使用方法是 A 组武器脚上装爪子，B 组脚上装火箭筒，输入 PPPPK 连按或者 PPP·K 连按的连技，当最后的爪子百裂脚使出的一瞬间切换到 B 组的火箭筒，那么原本只会发射三发火箭炮的百裂脚，会一下子发射十几发，近距离可秒杀上级天使，打 BOSS 时也非常暴力，而且得分也非常高，堪称神技。

光环哗啦圈：光环作为终极隐藏武器，也有神技在手，那就是空中方向一圈 +P，相当于圆号的 K 攻击。对地面的敌人，这一招要在低空使用，此招可以让 ANGEL SLAYER 模式的难度大大降低。

分段刷评价

要是使用隐藏角色贞德，需要把 NORMAL 以上难度的全关卡刷至白金或紫月评价，这听上去很恐怖，其实了解方法之后并不算太难。首先，全白金评价在 Normal 难度显然更容易实现，其次，并不是所有的战斗都要白金才能让关卡评价达到白金，一半白金、一半金评价就能拿下总评白金。这就好办了，关键是所有的战斗都要打，漏掉战斗的话对评价影响比较大，隐藏挑战能过的话，基本上都能得金以上评价。然后就是利用游戏的存档方式来刷！比如有一战打得很差，可以在看到评价画面时按暂停，选最后一项退到标题画面，再选 CONTINUE 接关，你会回到最后的自动存档点，上一战的成绩就不计算了，用这个方法一战一战磨，就算是全紫月都有可能。像 BOSS 战这种中间分段的战斗，更是可以一段一段打，那就太轻松了。

刺客信条 II

原名	Assassin's Creed II	发售日	11月17日
游戏类型	动作	发行商	Ubisoft	版本	美版

隐藏要素

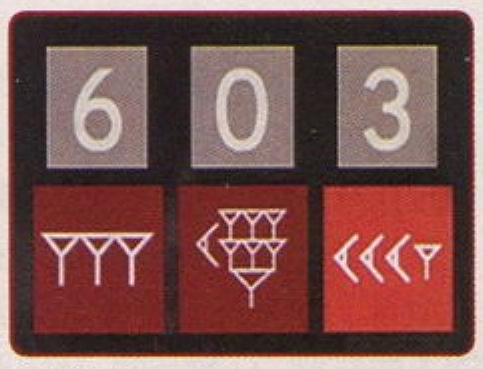
观察点（高点）和密码手稿在地图上直接有显示。在观察点同步后周围区域显示地图，务必经过时就开启（有些观察点需要后期在威尼斯学会抓住边缘向上跳起并抓住上方突起物的新跳跃技能后才能上去）；必须取得全部密码手稿才能进入 14 章，所以流程中也一并取得（雇佣 NPC 引开守门的守卫进屋取得）。

取得 50 个羽毛获得战锤（Condottiero War Hammer），取得 100 个羽毛获得在所有城市都能将恶名度降到 0 的斗篷（Auditore Cape）。取得 6 个刺客古墓（Assassin's Tomb）中的 6 个封印回到 Villa 城圣堂内取得阿泰尔的服装。

▲ 12. Titans of Industry

▲ 13. "I Am Become Death, the Destroyer of Worlds"

▲ 17. The Bunker



▲ 18. Synapses

谜题

每找到一个象形文字，都会有一个谜题，解开谜题后获得几秒钟的影像（The Truth）。20 个象形文字对应 20 个谜题，不管你找到文字的顺序如何，谜题都会按 1 到 20 的固定顺序出现。谜题分为找到几幅图中共同点（伊甸碎片等）、旋转拼图、按提示找出特殊部位等等。下面给出"从 10 张图中挑出 5 张图"和"寻找密码"的谜题的解法。

图画谜题		
序号	谜题名	谜底图序号
1	In the Beginning	3、5、6、7、9
5	Instruments of Power	2、3、6、8、9
		3、6、8、9、10
7	Keep on Seeking, And You Shall Find	1、2、3、5、6
14	Bloodlines	1、4、6、7、10
19	The Fourth Day	2、3、5、8、9

注：图画谜题按照从左到右，先第一排后第二排的顺序给 10 张画排序 1 到 10，下面给出需要选中的图的序号。

苍翼默示录

原名	BlazBlue: Calamity Trigger	发售日	6月25日
游戏类型	格斗	发行商	Arc System Works	版本	日版

AS 技与角色解锁

街机模式（Arcade Mode）移植于街机版，每个角色各 10 场战斗，最终 BOSS 为 ν-13。第一次通过街机模式，玩家可以解锁该角色 AS 技的使用（Ragna、Rachel、ν-13 初期便可以使用）。另外，以 Ragna、Rachel、ν-13 和 Hakumen 第一次完成街机模式能解锁其 Unlimited 版本的使用，选择人物画面时根据按键提示可选。

剧情模式隐藏篇出现条件

本作的剧情模式最初可以选择 10 角色，纽恩与白面需要达成以下结局方可出现

名称	出现条件
纽恩篇	达成 10 名角色的全部结局（TRUE END 或 NORMAL END 均可）
白面篇	达成 10 名角色的全部结局（TRUE END 或 NORMAL END 均可）
TRUE END	达成包括 Hakumen 和 ν-13 在内的所有 12 名角色的结局（TRUE END 或 NORMAL END 均可）

TRUE END 篇对战双方			
场次	玩家	对手	备注
第 1 场	Ragena	Rachel	Rachel 为 Unlimited 且初始体力槽为 50%
第 2 场	Ragena	Jin	Jin 初始 HG 槽为 100%
第 3 场	Ragena	Hakumen	无
第 4 场	Ragena	Hakumen	对战双方均为 Unlimited，Hakumen 初始 HG 槽为 100%
第 5 场	Noel	ν-13	Noel 的 HG 槽始终为 100%，ν-13 为 Unlimited
第 6 场	Ragena	ν-13	对战双方均为 Unlimited，ν-13 初始 HG 槽为 100%，三局两胜

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息综合报道

恰逢春节合利，在这段时间购入机器的玩家明显呈上升趋势。考虑到这一点，以报道价格行情为主旨的“市场风向标”本次将成为“软硬兼施”的主导内容。不仅仅是参考价格，在每台主机的导购点评部分汇集了近期关于该主机重要新闻事件，无论是否有购买意向，玩家都可以当咨讯进行阅读。最后，在此祝愿各位读者拥有一个愉快舒心的春节。

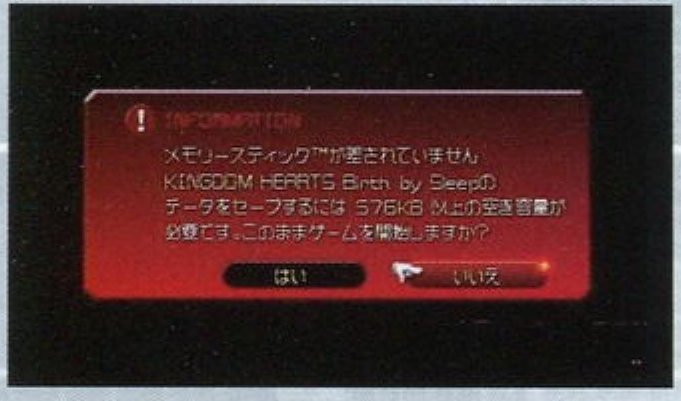
市场风向标 提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐 3000型

	品牌／型号	参考价格
主机	PSP-3006（港版）	1470 元
记忆棒	16GB 高速 MARK2 组棒	268 元
贴膜	卡登仕贴膜（PSP-2K／3K）	28 元
总计：1766 元		
近期推荐购入指数：7		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评： 作为国内普及率最高的掌机，PSP 的市场在新的一年里有着全方位的变化。在价格上，PSP 主机进入 10 年后就一直高企，因为无论是 PSP-2000 V3 版还是普通的PSP-3000,其破解全部需要5.03以下的系统版本，而随着去年市场的逐渐消化，今年可破解的 PSP 主机已经越来越少了，其中彩色系主机最为严重，无论是 PSP-2000 还是 3000 型主机,都已宣告全面断货，目前只有普通的黑白银三种颜色可供玩家选择，而这三种颜色的主机价格也要比去年年底贵上 100-150 元左右。当然，除此之外，喜欢 PSP 的玩家还有 PSP go 可以选择，索尼前一阶段也对 PSP go 的欧版主机放宽了游戏下载限制，原先规定 1 月 10 日结束的买主机送游戏活动已经延长到了 1 月 31 日，相信这对喜欢 PSP go 的玩家来说应该是一个不错的消息，只要你能在 1 月 31 日前购买到欧版主机，然后注册欧洲的 PSN 帐号登录访问 PlayStationStore，下载 PSP go 的促销主题，在收到一封 Email 后，用 PSP go 输入邮件内附带的密码就能免费下载到索尼提供的三款免费游戏了，这三款游戏分别是《GT 赛车 携带版》、《摩托风暴 北极边缘》和《刺客信条 血缘》，都属于大作，当然如果你对这几款游戏都没有兴趣，那么还是考虑港版的 PSP go 吧。除了主机价格上的变化，PSP 还在游戏的破解上遇到了很大的困难，定于 1 月 9 日发售的《王国之心 梦中诞生》就给刚刚步入 10 年的 PSP 出了一道难题，玩家在尝试破解 EBoot 后会出现游戏运行死机的问题，这在之前都是没有过的，而 GEN 小组对《王国之心 梦中诞生》的破解也进行了深入的研究，发现 SE 在这款游戏上使用了新的加密技术，使得游戏运行时不能读取记忆棒，也就是对游戏的部分文件进行深层次的加密，想要破解的话只有把全部的加密文件进行全破解才可以，否则就肯定无法运行《王国之心 梦中诞生》了，虽然目前使用这种加密方法的游戏只有一款，但是如果 SE 把这种加密技术推广开来，相信会对今后的 PSP 游戏破解造成很大的影响，之后的发展走势就要看国外的破解小组如何应对了，所以如果玩家只对 PSP 的新游戏感兴趣，那么购买一定要先看看这款游戏能否破解，如果无法破解，那买回来之后可就得不偿失了。



▲虽然已经可以成功进入游戏，但是《王国之心 梦中诞生》还是无法正常通关。

主机及主要周边参考价格

PSP-3000 主机（黑色、银色）	1470 元
PSP-3000 主机（白色）	1500 元
PSP go（港版黑白）	1620 元
PSP-2K／3K 用 Hori 贴膜（组装）	10 元
PSP go 专用 Hori 贴膜（组装）	15 元
4GB 高速 MARK2 组棒	88 元
4GB 极速 HG 组棒	98 元
8GB 高速 MARK2 组棒	158 元
8GB 极速 HG 组棒	168 元
16GB 高速 MARK2 组棒	268 元
PSP-2K／3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K／3K 高仿线控耳机	30 元

NDS 购机推荐套餐 NDSi

	品牌／型号	参考价格
主机	NDSi 主机（行货）	1220 元
烧录卡	黄金版 DSTTi	58 元
SD／TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡（行货）	72 元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	18 元
总计：1368 元		
近期推荐购入指数：8		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评： 对于想要购买 NDS 的玩家来说，这一阶段的选购重点主要集中在主机的版本和型号上。首先，对于前段时间发售的 NDSi LL，因为价格上和 NDSi 之间的差距比较大，所以只推荐给手头比较富裕，并且追求大屏幕视觉效果的玩家，如果是春节送礼送给长辈的话，那么也可以考虑 NDSi LL，毕竟 NDSi LL 的屏幕对于上岁数的长辈来说，还是比较合适的。不过目前的 NDSi LL 只有三种颜色可以选择，分别是黑色、酒红色和白色，其中白色属于比较稀缺的颜色，买的时候需要提前去看一看，如果对这几种颜色都没有兴趣的话，也可以在接下来的一段时间观望一下欧版的 NDSi LL 主机，不过欧版的 NDSi LL 主机已经被更名为 NDSi XL，在询问商家的时候一定不要说错了，以免发生误会。目前欧版的 NDSi XL 首发日定在了今年的 3 月 5 日，有酒红色和深褐色可以选择，其中深褐色就是日版主机里没有的新颜色，喜欢的玩家可以继续持币观望。当然除了去年新发售的 NDSi LL，现在的市场上还有更低价位的 NDSi 可以让玩家选择，在 NDSi 上，由于去年年底的神游行货发售，现一阶段的日版主机已经基本断货，毕竟日版主机在价格上没有太大优势，而且售后上也并不如行货完善，所以日版主机逐渐淡出市场也是比较正常的，当然，这里说的只包括黑白两种颜色的主机，其余的彩色主机，目前仍旧以日版为主，而且价格上也比黑白两种颜色的主机高出不少，玩家购买前一定要做好相应的心里准备。另外，喜欢行货主机玩家也要注意了，在接下来的这段时间内，神游版的 NDSi 还会有新颜色上市，目前已经确定为银色，可能有不少的商家已经拿到货了，玩家购买时可以咨询一下到货情况，具体上市日期玩家还可以关注神游的官方网站。

▲欧版的 NDSi XL 将会内置 4 个 DSi Ware 应用。

主机及主要周边参考价格

NDSi 主机（行货）	1250 元
NDSi LL 主机（日版）	1550 元
NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	18 元
NDSi LL 专用 Hori 贴膜（组装）	28 元
黄金 DSTTi（1.4）	58 元
EZVi 简装版（1.4）	108 元
Hyper-R4i（1.4）	78 元
M3i Zero 英文版	156 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	72 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	128 元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	318 元

PS3 购机推荐套餐

	品牌／型号	参考价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2380 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	50 元
总计：2430 元		
近期推荐购入指数：9		

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍： 在经历了发售初期的低谷后，PS3 在去年迎来了高速发展的一年，全年不仅有众多大作保驾护航，而且还在年中的 E3 游戏展上公布了最新的体感控制器，可谓是丰收的一年，而在今年，PS3 还将会延续去年的发展势头，年初就有《战神 III》、《暴雨 折纸杀手》和《如龙 4 传说的继承者》三款独占大作值得期待，而宣布延期的《GT 赛车 5》总体开发进度也已经完成了 90%，相信在年内，喜欢赛车的玩家就能玩到这款次世代的赛车最高杰作了。所以年前的这段时间对于喜欢 PS3 的玩家来说，应该是非常值得出手一段时间，因为临近春节，无论是哪款主机，售价都会有所提高，即便是暂时无法破解 PS3 也并会不例外的，而且在前一段时间，PS3 的破解传闻也风声鹊起，虽然现在还无法证实 PS3 到底能不能被破解，但是视频的演示总代表了一种可能性，也就是说，假如 PS3 有可能被破解，那就极有可能在今年年内，因为纵观游戏主机市场，从早期的 FC 一直到现在的次世代主机，几乎没有一款主机不能在三年之内被破解的，即便是难啃的 NGC，也在第三年被众多高手们攻克，所以说发售到第三个年头的 PS3 也极有可能在今年年内被破解，或者这段视频就是一个良好的开始，

当然，如果主机破解成功，那么售价也就自然不用说了。除了破解的消息之外，PS3 在秋季还有可能会发售去年公布的体感控制器，现在 Sony 已经宣布体感控制器支持的游戏高达 13 款，相信发售之后就会给众多的 PS3 玩家们带来新的游戏体验的。那么 PS3 的主机版本到底哪款比较合适呢？目前还是首推港版 120GB 的 PS3 Slim，因为港版主机和日版主机的分区相同，玩家可以玩到相对丰富的游戏资源，而且也能买到在亚洲市场发售的正版蓝光光碟来看，如果购买的是相对廉价的欧版或美版主机，那么多对于游戏或者电影可能你就会郁闷不少了，毕竟身处于亚洲地区，本地的市场资源还是大大的多于欧美市场资源的。另外选购港版主机在质保上也会更加放心，虽然 PS3 的质量很好，但不等于绝对不坏，港版的 PS3 主机在网上注册后，就能享受免费的一年质保，届时无论你是在国内还是在其他地方，都可以把主机送到香港官方进行保修，这可比欧版和美版主机强上不少，要知道 PS3 Slim 还是刚刚发售不久的，国内根本没有备用的零件进行替换维修，所以其他版本的主机如果坏了那可就只能吃土了。最后，对于想要购买限定版主机的玩家，也可以继续关注《最终幻想 X Ⅲ》的限定版主机，目前这款主机的价格已经趋于平稳，应该不会有太大的降价幅度了，现在一般零售店报价是 3500–3600 元之间，玩家想要购买的话可以去附近的电玩店咨询。

▲或许年初的破解消息是 PS3 打开破解之门的钥匙。

主机及主要周边参考价格

PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2380 元
PS3 主机（港版，160GB）	2580 元
原装 DS3 无线振动手柄	320 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

Wii 购机推荐套餐

	品牌／型号	参考价格
主机	Wii（韩版，白色）	1550 元
视频线	高仿色差线	60 元
总计：1610 元		
近期推荐购入指数：6		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评： Wii 主机在缺货和高售价的双重打击下依旧持续着低迷的市场表现，很多玩家基本一听到商家的报价就转身走人了，毕竟 1500 多元的价格和以前相比贵出了 3、4 百元，所以说最近这段时间建议玩家还是继续观望主机的破解动态比较好。当然，如果你觉得目前的 Wii 主机售价还在心里承受范围之内，也可以在年前的这段时间内赶紧去购买，如果拖到下个月的春节，那价格肯定就又要不好说了。不过现在去购买一定要注意一下两点：第一，不要轻易购买价格便宜的主机；第二，一定要在购买主机时盯住主机的所有配件。说这两点主要是因为目前 Wii 主机市场上的一些猫腻。首先，对于翻新机，在之前的市场风向标里也已经提到过了，以台版主机为主，玩家只要看到序列号低于 106X 的台版主机，基本都是翻新机，而且翻新机的成本较低，只有 1100 元左右，这种主机如果商家报价低还好说，如果他以找你要 1500 元以上，那这猫腻可就大了，所以玩家一定要注意台版主机。此外，最近一段时间市场上也有不少商家开始做美版的翻新机了，如果自己感觉没什么太大的把握，建议还是避开这两种版本的主机吧。其次，商家即便告诉你了正确的价格，也有可能在试机的过程中进行换件，也就是把机器中的原装手柄或者视频线给你换成组装的，这种情况一般发生在你付款的时候，商家会在付款的过程中“友情”的帮你收拾刚才试好的机器，孰不知在这个过程里，你的手柄和视频线就有可能被掉包了，要知道一个组装的 Wii 手柄才 160 多元，而一个原装的手柄可是价值不到 300 元了，所以一定要盯好商家，你可以自己收拾机器，也可以成群结队的去购买主机，这样人越多，商家就越不敢私自偷换配件，这样才能达到万无一失，毕竟花了全新主机的价格谁想买一个翻新机或一堆组装的配件回家呢。

主机及主要周边参考价格

Wii 主机（韩版，白色）	1550 元
Wii 主机（日版，黑色）	1750 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280 元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160 元
原装 Wii Motion Plus 遥控器手柄动作感应增幅器	140 元
《Wiifit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	580 元
《Wiifit》（高仿 Wii 平衡板）	380 元
原装经典手柄（一代）	120 元
原装经典手柄（二代）	190 元
原装色差线	210 元
高仿色差线	60 元
原装电源（110V）	180 元
原装电源（220V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
北通电源（220V 直插）	80 元

X360 购机推荐套餐

	品牌／型号	参考价格
主机	X360 主机（港版，可换机）	2100 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
总计：2550 元		
近期推荐购入指数：8		

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评： 自从 X360 的新版主机破解之后，购买 X360 的玩家就日益增多，现在 X360 主机的价位仍旧处于一个合适的区间，港版主机的报价目前已经稳定在 2100 元左右，日版主机则只有 1800 元，非常适合玩家购买，不过也正因为热销，X360 主机在这段时间有点青黄不接的意味，很多地方港版主机都已经卖到断货，想要购买港版主机的玩家近期也不妨考虑一下日版主机，不过日版主机的电源需要改成 220V，这点玩家还需要注意。此外，对于近期准备购买港版主机的玩家，也要提上那么几点值得注意的地方：一看包装是否完好，二查五码是否合一，三看现场改机过程，四要索取光驱固件。对于包装这点，相信玩家心里都有数，如果主机已经被提前开封，日版的话还比较正常，港版主机就有可能存在猫腻了，毕竟香港处于国内，海关的检查是并不十分严格，完好的包装运到内陆都是很正常的。其次的五码合一，以前的导购里也都详细介绍过，包括主机盒子上的编码，机器后身的编码，前置底部 USB 端口上面的编码，主机主板上面的编码和开机后主机系统上的编码这五个一定要一一对应，如果有差错，这台主机就一定有问题了，强调五码合一其实就是为了规避主机被换走全新原装配件的风险。再次，提到的现场改机，这点主要是针对二手光驱的，一般提前改好的主机或多或少都有些问题，所以最好让商家当面实行改机，这样大家都能看个明白，你自己买机的时候也比较放心。最后，光驱固件也一定不要忘记找商家索要，作为一个顾客，你有权利让商家提供光驱固件的 KEY 光盘，因为在以后的维修或者是换光驱的过程中都还需要用到这个 KEY，这是主机售后维修里极其重要的组成部分，如果没有，一旦主机出现问题肯定会给你造成很大的困扰，所以这点也一定不要忘记，只要你在购买主机时记住这四方面的要求，一般都能选够好主机。

▲五码合一还有关键的系统码不要忘记。

主机及主要周边参考价格

X360 主机（日版，A，不可换机）	1800 元
X360 主机（韩版，A，不可换机）	1900 元
X360 主机（港版，A，可换机）	2100 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

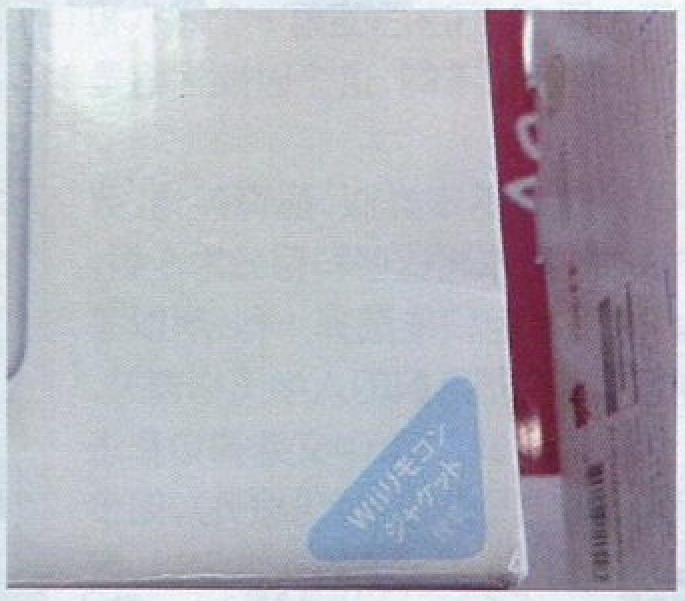
市场报价信息更新截至 2009 年 1 月 25 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

■低劣的组装手柄在手柄左侧的字迹上要明显比原装手柄浅。

火眼金睛教你辨别翻新 Wii 主机

最近一段时间的主机市场，除了 Wii 之外，其余两种都算是算风平浪静。作为国内市场上占有率第二的家用机 Wii，各种欺骗手段层出不穷，除了上次提到的光驱主板使用二手或翻新之外，现在很多商家也把主机进行了全方位的改进和翻新，对于这点，上期的“市场风向标”里曾经提到过主机系列号上的排查，但是随着货源的进一步减少，这种方法在一定基础上已经不是那么有效了，所以在这期栏目里，我们将教大家如果从鱼龙混杂的 Wii 主机市场里找到真正的全新主机。

鉴别 Wii 的翻新机，先要从包装上开始，一般的韩版主机包装图案清晰，印刷精美，而翻新机的包装上颜色会比较模糊，这点在包装正面的右下角尤为明显，翻新机的包装看上去就像是浅蓝色一样，而正规的 Wii 主机则是像天一样的蓝色，色彩十分饱满。



▲翻新主机的浅蓝色标识。

▲原装主机的电源背面是银色的贴纸。

打开主机的包装，可以看到里面的纸盒做工粗糙，有的翻新机甚至不配手柄的电池，这点一定注意，没有电池的机器就一定是被人动过手脚的了。

下面再看看主机的电源，一般正规的 Wii 主机电源背面是银色的贴纸，而翻新机使用的都是组装电源，背面的信息是直接印上去，并没有银色的贴纸。此外，玩家还要看一下主机的底座，正规的 Wii 主机是一体的底座，而翻新的主机，底座可是分离的，买回去需要自己组装。

最后再看主机本身的 Nintendo 标志，一般翻新机会比较模糊，而正规的 Wii 主机就十分清晰，机器的底部，印有序列号的位置，翻新机可能因为动过胶垫，所以有的胶垫不牢靠，用手摸一摸，看看会不会掉下来，要是掉下来就有问题了，假如胶垫根本不全，那这主机就更不能购买了。另外还有一点最值得甄别的地方，就是 Wii 主机的上部，NGC 手柄插槽的位置，这部分需要掀开保护盖来看，看上面的字迹，原装的主机字内的凹处是光滑的，而翻新主机是一体成型，都是磨砂的，这点也要尤为注意。

▲不少翻新主机的底座是分离开的。

一般来说，在鉴别了这些地方后，还没有发现问题，这台主机 90% 就应该是原装主机了，另外的 10% 有可能是近期市场上的一些精仿主机，这些主机的外壳全部是从原装主机上替下来的，鉴别起来比较困难，玩家主要还是看各个接口有无磨损痕迹和尘土堆积，要是有就证明有问题了，相信掌握了这些方法后，购买到一台全新的 Wii 主机应该并不是问题了。

▲记忆卡和手柄插槽的字是磨砂的一般就为翻新主机

北通刮起一阵“中国风”

在如今种类繁多的游戏周边产品中，北通公司一直在求新求变。就在前不久，北通又有佳作推出——那就是北通“中国风”系列。该系列产品独到的将中国元素融合进来，彰显出产品独特的个性与文化底蕴。首先产品的图案设计灵感来自中国传统的旗袍图案，又借鉴了中国水墨画的写意、抽象的意境，这种大胆的设计风格使得“中国风”系列产品一经推出就鹤立鸡群。到目前为止“中国风”系列共推出了水墨黑、水墨白、艳阳橙和青花蓝这四种颜色，产品包括 PSP3000 硅胶套系列，NDSi 水晶壳系列等。“中国风”PSP3000 硅胶套装中除了保护套之外，产品还附送手绳一条，硅胶套底部两侧设有防滑纹理。该产品与 PSP 贴合紧密，十字键与主按钮都采用全封闭处理，不但有效的防尘、而且该位置胶面较薄，减少全封闭面对手感的影响。我们再来看看“中国风”NDSi 水晶盒，与之前的 PSP 保护胶套一样，另外附送一条手绳；晶透水晶盒，采用透明的 PC 版材质，硬度足，对主机有着很好的保护作用，表面印上中国图案，同样十分醒目。该产品各部位切割精细，切割边缘平滑，游戏卡槽、SD 卡槽、充电口、音量等则后排位置都很好地保留了。从整体来说，通过“中国风”系列北通在产品设计理念上又更进了一步。

PEGA 首创 Wii 手柄无触点感应双充

过去给的 Wii 手柄充电需要将整个 Wii 手柄插入充电器中，一旦手柄上有硅胶套或者手绳，使用起来就很麻烦，相信使用过的玩家都有这样的体会。PEGA 首创的无触点充电设计方案，专门为 Wii 手柄设计了一款无触点充电器电池包，完全改变了传统的触点式充电的各种缺陷。过去触点式充电，触点容易氧化、不防潮、弹簧易疲乏导致接触不良、寿命短、易出现故障等缺点。而采用无触点充电，就完全避免了以上这些问题，而且用起来更是方便，简洁！

PEGA 这套 Wii 手柄无触点感应双充还具备以下特点：

1. 采用USB提供电源！也可使用DC5V输出电源适配器进行充电。
2. 采用先进的组合绕组补偿技术、波形失真小。
3. 采用单片机控制晶闸管，切换组合进行适时补偿调节，实现了快速无触点调节。瞬时过载能力强！
4. 电压调整过程中无畸变、无瞬间断电现象。
5. 单片机控制充电，充电性能稳定，充电时间大约5～6小时完成。
6. 支持两个手柄同时进行充电。
7. 连接Wii Motion Plus或其他外接外设备时也能无阻碍充电。
8. 可配用Wii手柄硅胶套一起充电！
9. 电池包正常工作时间≥8小时！
10. 电磁辐射低，对人体无伤害！

如今已有了 PEGA 无触点式充电套装，以后充电就更加方便了。

注：本产品配备 2 块充电电池。

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

和往年一样，小九在这里首先要祝所有读者春节快乐。“邪魔院”在新的一年会给大家带来更多与东瀛文化有关的趣闻，栏目的形式与内容也会根据读者要求不断进行调整与尝试，希望各位能踊跃来信提出自己的想法和建议。

本期除了介绍时下日本比较热门的话题以外，最大的变化就是“日语天地”再次将游戏中的名台词对白进行总结，这也是应读者来信的要求，今后“邪魔院”也会继续关注这方面的内容。

流行与生活

网络象形文——颜文字

平常经常上网的读者，对论坛、博客中到处充斥的表情文字应该是再熟悉不过了，年轻人在相互网络聊天或者短信也会经常用到各种代表不同含义的表情文字。

表情文字的发明者是 IBM 的 Scott Fahlman，1986 年前后传入日本，日本人称这种新型文字为“颜文字”（日语中的“颜”为脸的意思，即面部）。2000 年以后，随着 2ch 揭示板等网络论坛开始占据人们的生活，日本式的颜文字就逐渐广为流传了。

为何颜文字能在日本流行而在国内却有所不同？首先是因为在日本除了可以使用 ASC Ⅱ 字符以外还能输入半角假名，而日语输入系统的双字节字符也能打出包括全角标点在内的各种符号，这便给了颜文字的使用者很大的发挥空间；其次，日本的绝大多数揭示板均不支持在回帖中附加图片表情，因此形象且可爱的颜文字便成为了表达感情的最佳方式。

颜文字通常由“嘴”、“眼睛”以及“手”这三大基本要素构成，以常见的嘴型符号举例而言：“Д”就像张开的嘴，表示吃惊；“∀”是半开的嘴，表示嘲笑或者讽刺；而像是猫嘴一样的“ω”，则多半用以俏皮的发言场合。这和一个具有中国特色的“颜文字”其实是同样的道理，那就是——“囧”。

到了后来，颜文字又衍变出更复杂的形式，在一些网民的手中，不仅仅单独的表情可以通过符号来表示，他们甚至还能数行的空间将各种各样的符号组成一个有面部特征、有身体有动作的完整人物，类似于这样的网络“创作”，也是在其他国家不多见的。

不仅是在网络中使用，日本年轻人常用的手机中也往往内置了各种各样的颜文字，这在学生中尤为流行，有甚者还会直接以颜文字以及 KY 语（省略语，之前曾给大家介绍过）来书写短信，形成了专属年轻人之间的一种交流方式，无形中也将成年人排除在外。所以，近年来很多日本的教育学者都在呼吁规范年轻人语言使用，因为在他们的眼里，不管是象形文也好网络用语也罢，都是无法正常阅读的火星语一样的存在。（笑）

网络卡通风格	2ch 揭示板风格	表达感情
(^_^)	(´∀`)(*゜ー゜)	笑
(^○^)	(*゜ー゜)	
(^-^)	(・∀・)	
(^_-)-☆	(∈^▽゜)キラッ☆	兴高采烈
(^-^)	(^ω^)(*゜∀゜)アヒャヒャ	
(*_*)	Σ(゜Д゜;)	惊讶
(゜o゜)	キタ――(゜∀゜)――!!	
(;_;)	(ノд`)	哭泣
(ToT)	(´;ω;`)	
(T_T)	(ノдT)	
(@_@)	(゜∀。)	混乱
(. .)	(´・ω・`)	垂头丧气
(・~・)	マターリ(ノ´∀`*)マターリ	悠闲
(#゜皿゜)	(#゜Д゜)ゴルァ!!(#`Д´)	愤怒
	m9(^Д^)プギャー!!	挑拨
(^_^;	(;´Д`)	苦笑
(´ー`)y―┛	(,,゜Д゜)y―┛	抽烟
m(_ _)m	m(____)m	跪拜

东瀛采风

日本的大学入学考试

当中国的学生朋友正打算放寒假回家、迎接新年的时候，生活在与我们比邻的日本学生们却将在紧张与忙碌中迎来人生的一次重要的考验——大学入学考试。

和其他大多数国家一样，日本的大学也分为国立与私立两种。国立大学入学考试全称“大学入試センター試験（National Center Test for University Admissions）”，每年 1 月 13 日之后的第一个周六和周日举行。和国内考生在炎热的 6 月赶考不同，这个时候恰恰是日本最寒冷的季节。

日本大学的入学考试科目也和国内基本类似，都有英语、数学、物理、化学等传统科目。不同的是，日本将这些科目分为 9 组，由考生自行从中选择考试科目。由于每组只能选择 1 科，所以考生最多可以选择考 9 门。科目的选择与不同院校的入学资格有关，考生可以在考前填报志愿时进行确认。1997 年，中文继德语和法语之后成为日本大学入学考试科目第三门外语（英语除外），如今认可中文成绩的日本大学也越来越多。除了一般的入学考试，考生还可以选择推荐入试以及 AO 入试（面试入学）这两种相对自由的入学方式。

参加过日语能力测试的读者应该知道，其考试的试题均为选择题，日本的大学考试也基本如此。除了数学等科目需要以数字作答，其余科目均在答题卡中涂写答题。由于自动铅笔的金属头可能会影响答题卡识别的精确度，所以考试时一般规定只允许使用普通铅笔作答。

不管怎么说，大学入学考试对于日本的学生而言也同样是头等大事，社会竞争压力的增加是导致这一现状的根本原因，中国也是如此。

▶日本是世界上首个在大学入学英语听力考试中使用数字播放器的国家，这种名为 IC Player 的播放设备由索尼和松下提供，考试时考生只要将内存卡插入其中便能使用。

《最终幻想 XIII》经典台词

闲聊日语

说起来，“日语天地”这个栏目已经有一段时间没和大家见面了，本期重新回归给大家带来的是《最终幻想 XIII》结局中，众人与化为水晶的香草和芳之间的一段经典对白。被重新支撑起的世界，这便是游戏的 LOGO 最终为我们揭晓的含义，正如闪电所说——“简直就像是奇迹”，逝者所带来的奇迹将化为生者的希望，永远长存于重获新生的世界。

闪电：……支えたのか世界を
【sa sa e ta no ka,se kai wo】
……将世界支撑起来了吗？

斯诺：新しい世界だ
【a ta ra shi i se kai da】
这是新的世界

塞兹：……とんでもない贈り物だ
【ton de mo nai o ku ri mo no da】
……真是意想不到的馈赠

香草：私たちにできるのはここまでだよ
【wa ta shi ta chi ni de ki ru no wa,ko ko ma de da yo】
我们能做到的就只有这些了

霍普：使命を 果たしたのかな
【shi mei wo ha ta shi ta no ka na】
她们完成使命了吗

斯诺：たしかに コクーンは壊れちまったな
【ta shi ka ni,ko kun wa ko wa re chi ma tta na】
确实，茧被破坏了

塞兹：滅ぼしたことになるのかよ？
【ho ro bo shi ta ko to ni na ru no ka yo】
但茧毁灭了吗？

芳 :都合のいい話さ
【cu gou no ii ha na shi sa】
这是最好的结局

闪电：まるで 奇跡だ
【ma ru de ki se ki da】
简直就像是奇迹

文 Laner&藤曦 美编 NINA

第一个十年

来撷新千年的回忆

新千年的钟声敲响时，我做了一件很土的事。
对着漫天璀璨的烟花，我闭上眼，许下两个愿望：
考上一所名牌大学、得到一台PS2作为奖励。
十年后的一天，搬家工人从我的床底拖出一箱回忆。
他掂了掂，很沉，于是叫来另一个工人，两人一起把箱子扛向电梯。
“当心点！”我说，“那可是我攒了十年的碟和游戏机。”
到新家后收拾了一整天，最后翻开的是那一箱不断增加的游戏收藏。
翻阅旧游戏原来和翻阅老照片与旧书信一样，眼前浮现的是回忆：
父亲亲自陪我到县城惟一一家游戏店买的第一台PS2和第一张PS2游戏：《铁拳TT》。
大二时，初恋女友装在粉红色小盒子里送给我的生日礼物：《黄金太阳》。
毕业后，拿到第一份工资时骑了半个多小时自行车买来的第一个限定版：《鬼武者3》。

新千年的第一个十年里，感谢游戏相伴。用游戏填满的回忆，有欢笑，有苦涩，更多的是回味隽永的美丽。

宅男与蜗居

“他人生最大的目标就是成为宅男。”

“别叫我宅男，”赵瑞坐在一张大约相当于PS3高度的板凳上，面带严肃地说，“我没那个资格。”

几个月前，赵瑞的女友，一个几乎不碰网络、按网络性质划分应属于冥王星外的传统女性一本正经地问他什么叫“宅男”，她随手翻着他的游戏杂志，好奇地说：“是指有房子的男人吗？”

吐到嘴边的大段名词解说被这句话硬生生地吞回肚中，赵瑞突然发现自己自以为当了十几年宅男，到头来居然是自己的一厢情愿，原来自己还不够资格。想当宅男，你首先得有房子，你上无片瓦遮顶，你上哪宅去？

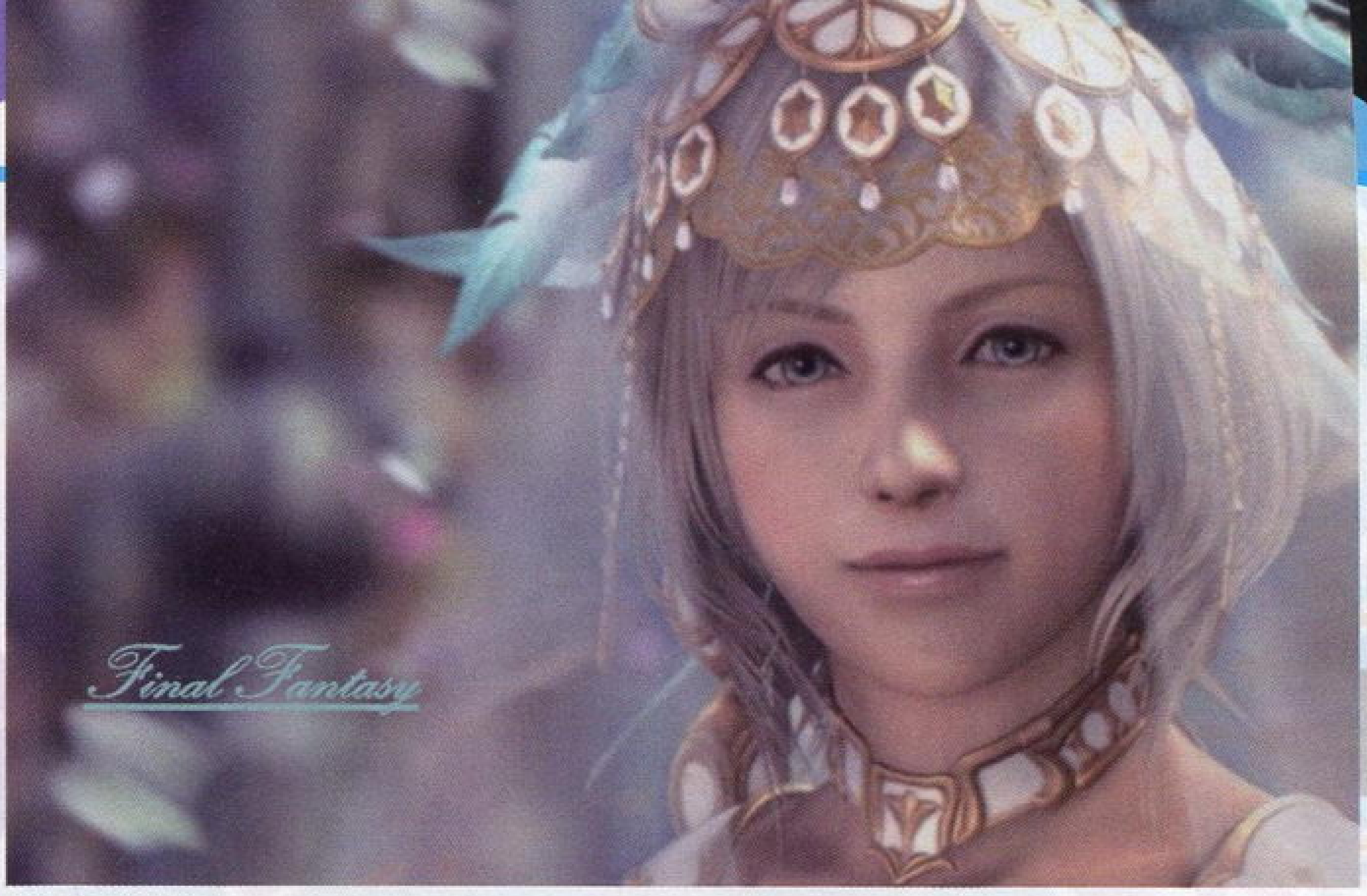
自从赵瑞发现了宅男的新含义后，开始对宅男这个名词增添了几分敬畏。他说他人生最大的目标就是成为宅男。

十年前赵瑞的目标是全机种制霸，那时他刚上高中，是一个无PS、无DC、无GBC的“三无人员”。但他认为自己是一个真正的玩家，而真正的玩家应该全机种制霸，而不该在同学家中和包机房里霸座。“全机种制霸！这个说法不知是谁发明的，总之听起来很牛，很霸气！”赵瑞说。15岁的赵瑞认为房子每家每户都有，而全机种制霸就像拥有一部小轿车一样，是少数有钱人的享受。现在，25岁的赵瑞可以轻易实现全机种制霸，但他仍然是一个无PS3、无X360、无Wii的“三无人员”。在他和女友一起租住的25平米小单间里，只有2台游戏机，一个是在大学时买的PS2，还有一个是刚毕业时买的PSP。赵瑞很庆幸在认识现任女友之前买了PSP，否则他可能永远都停留在上个主机世代。

赵瑞家的收支状况如下：小两口月收入总共8000左右，房租1500，物业水电等杂费500，伙食加偶尔改善生活共2000，交通费600，日用品、衣服加其他娱乐消遣费大约1000，如果没病没痛没意外，一个月大概能有2000多的结余，这笔钱被作为购房储备金由赵瑞的女友全权掌管，把守得滴水不漏，赵瑞休想从中抠出哪怕是一张盗版碟的钱。“如果不是盗版也跟着进入网络时代，我这双手基本上就告别游戏了。”赵瑞模仿着范伟的腔调，脸上带笑，眼中带愁。

8年前赵瑞的双手也差点告别游戏。每一个进入高三的学生都是家长们严防死守的对象，赵瑞却在这关乎命运的一年里与两个学弟一起集资买了台PS2，上学期期末考时成绩掉落了十几名。事情败露后，一向和蔼的父亲抽了他两耳光，他摸着发烫的脸，隔着危房的木板墙，能听到母亲彻夜的啜泣。第二天，赵瑞向父母发誓考上大学之前绝不再碰游戏，母亲双眼红肿，含泪点头。

半年后赵瑞如愿以偿考入大学，正式开始了他的快乐御宅族生活。赵瑞上的是理工类大学，是一个全班只有两个女生的标准和尚庙。当同宿舍的哥们儿纷纷向外校发展联谊寝室，参加各种动机不纯的舞会、晚会、联谊会时，赵瑞心满意足地躲在宿舍里独自一人霸占着电视机。那些外院的女生们没有他的尤娜温柔，没有她的琉库可爱，在宿舍17寸的小电视屏幕里有一个只属于他的世界。



赵瑞是RPG迷，虽然他对日语一窍不通，但这并不妨碍他和主人公们一起喜怒哀乐。赵瑞生性有些内向，在宿舍里沉默寡言。当晚上11点宿舍熄灯后，寝室夜话的内容大多围绕美女和黄段子，赵瑞的思绪却依旧停留在他的幻想世界中。他会打着手电筒看攻略，为第二天的继续奋战而准备。他床边的墙壁上贴满了杂志附送的游戏海报。赵瑞是一个孤独的电视游戏玩家，在他的宿舍里有人玩《CS》，有人玩《魔兽》，但没人和他一起分享热血少年或者神秘少女拯救世界的故事。大学四年下来，同屋的哥们儿都尝过了爱情的滋味，圆满了大学里的青春。赵瑞依旧孑然一身，但他在临毕业前邂逅了自己的最爱——一个近乎完美的公主。彩花飘落，她一袭洁白的婚纱，对着他侧头微笑。那是一幅完美的画面，他听到自己的心跳加速。他通过杂志才知道她的名字读艾雪。在游戏中，他无数次地把自己当作那名毫无存在感的主角，他和他一样平凡，在他们的心目中，艾雪一样那么的高高在上。

一年后赵瑞才在他的现实里遇到了生命中的女人，她没有艾雪的花容月貌，她和他一样平凡。他们没有浪漫的相遇，他们通过朋友的介绍互相认识，他和她第一次牵手时，还没有艾雪的淡然一笑来得心动。她把他从五彩斑斓的幻想世界带回现实，从此少了一些花前月下，多了一些柴米油盐。2008年，他们见过了双方家长，制定了5年内用自己的存款加上双方父母的帮助在上海外环买一套二居室的人生大计。赵瑞的女友开始限制他的游戏时间，她说：“有那时间不如想想怎么做些兼职。”

2009年上海房价开始超英赶美，赵瑞小两口的蜗居梦越来越遥远。赵瑞的游戏时间也被压缩到公交车和地铁上的两小时，而且这两小时通常仅限于周末加班的上下班途中。因为在工作日里，所有的公共交通工具都只容得下一个被挤扁的赵瑞，容不下一个坐在座位上悠然享受宅男乐趣的赵瑞。

PS2 十大最畅销游戏

游戏名	发行商	发售日	销量
横行霸道 圣安德里亚斯	Rockstar	2004年10月26日	1817万
GT赛车3	SCE	2001年4月28日	1489万
横行霸道 罪恶都市	Rockstar	2002年10月28日	1420万
横行霸道 III	Rockstar	2001年10月23日	1160万
GT赛车4	SCE	2005年2月22日	1051万
最终幻想 X	Square	2001年7月19日	795万
极品飞车 地下狂飚	EA	2003年11月17日	649万
极品飞车 地下狂飚2	EA	2004年11月15日	638万
荣誉勋章 前线	EA	2002年5月28日	629万
最终幻想 XII	Square Enix	2006年3月16日	569万

卡饭的烦恼

“Capcom 为什么非要把自己的粉丝气跑才甘心？”

2010年即将过去时，张嘉维终于等到了《怪物猎人》PSP版新作的消息，可惜这只是一个关于随行猫的新作。张嘉维知道2010年春季玩到《怪物猎人携带版3》的希望肯定要落空了，没准还要等到2011年。

Capcom是张嘉维最痛恨的公司，8年前他对《生化危机》喜爱得无法自拔时，Capcom宣布NGC独占该系列；现在Capcom又夺走了他的新欢。两年前Capcom宣布《怪物猎人3 tri》转投Wii时，张嘉维不像很多索饭那样捶胸顿足，反正他PS3和Wii都没有，他相信Capcom很快会为泱泱数百万《MHP》玩家开发一个PSP的新作。没想到日复一日，年复一年，Capcom对《怪物猎人3 tri》的宣传越发凶猛，而《MHP3》变得越来越遥遥无期。《MHP2G》已经快玩烂了，过去每周一次的狩团聚会已经很久没有举行，再过一阵子张嘉维可能再也没有碰《怪物猎人》的动力了。

3年前，张嘉维被朋友带上了狩猎之路。在此之前，他从未用过PSP的联机功能。跟在朋友身后，七手八脚地一起干掉一头怪鸟之后，张嘉维停不下来了，用朋友的话说,他的“狩魂”觉醒了。张嘉维玩过很多游戏，能让他玩到如此投入的，只有很多年前的《生化危机 代号：维罗尼卡》。

2000年的张嘉维还是一个刚上初中的小毛孩，暑假时到堂哥家住了几天，那几天他几乎没出过家门，因为堂哥的DC带他走进了游戏世界的大门。在堂哥两大包的盗版碟收藏中，张嘉维最热衷的还是《生化危机 代号：维罗尼卡》。他曾在同学家中玩过几次PS，DC却是第一次见。他心怀敬畏地看着堂哥操作克莱尔东奔西走，对逼真的画面赞叹不已。当丧尸犬从背后突然蹿出来时，他的心都要提到嗓子眼了。

晚上吃饭时，张嘉维问他的堂哥：“为什么你这个白色游戏机的画面比我同学家的那个灰色游戏机好那么多呢？”

“你同学那是PS，是32位机。我这叫DC,”堂哥说着提高了音量，“是128位的！”

从此，张嘉维记住了“128位机”这个新名词，对他来说这个数字代表了高端。从堂哥家归来后，张嘉维买了本游戏杂志。他这才知道DC并不是最强的游戏机，可以播放DVD的PS2性能更强，而且PS2也有《维罗尼卡》。张嘉维立志要拥有一台PS2。

2002年初，张嘉维用全班第四名的期末考成绩达成了父母定下的购机指标，成功获得了一部属于自己的PS2。可是把PS2搬回家之后，他才知道那家叫做Capcom的公司已经把整个《生化》系列全都给了NGC,自己的PS2可能再也玩不到《生化》新作了。让他欣慰的是Capcom在PS2上还有不少同样十分有趣的游戏。没有《生化》的日子里，张嘉维在《鬼泣》和《鬼武者》中把自己炼成了动作游戏玩家。他会带一群同学回家，在他们面前得意洋洋地表演《鬼泣》的连招，或者操作关羽单枪匹马杀入敌群，把大众脸士兵们打得落花流水。

高三时张嘉维终于盼星星盼月亮般盼来了《生化危机4》，弥补了他对PS2最大的遗憾，不过他还有另外一个遗憾就是PS2没有多少可以双打的好游戏。每次有同学上门，要么是他一人上演独角戏，要么是轮着打，总是无法尽兴。

自从在朋友的带领下狩魂觉醒后，用了5年的PS2基本退役，除了《战神II》发售时玩了几天，其他多数时间都放在家中角落里吃灰。现在张嘉维相信联机才是游戏的至高乐趣。等待《MHP3》的日子里，他用《梦幻之星携带版》、《真・三国无双 联合突袭》等游戏打发时间，这些游戏各有特色，可惜不容易找到联机的对象。

“我就不明白，Capcom为什么非要把自己的粉丝气跑才甘心呢？”张嘉维忿忿地说。

NGC十大最畅销游戏

游戏名	发行商	发售日	销量
任天堂全明星大乱斗DX	Nintendo	2001年11月21日	708万
马里奥赛车 双重冲击	Nintendo	2003年11月7日	696万
阳光马里奥	Nintendo	2002年7月19日	628万
塞尔达传说 风之杖	Nintendo	2002年12月14日	455万
路易鬼屋大冒险	Nintendo	2001年9月14日	353万
动物之森	Nintendo	2001年12月14日	298万
银河战士Prime	Nintendo	2002年11月17日	283万
口袋妖怪竞技场	Nintendo	2003年11月21日	254万
索尼克大冒险2 战斗	SEGA	2001年12月20日	249万
马里奥聚会4	Nintendo	2002年11月8日	247万

老软饭与小软饭

“这就叫曾经沧海难为水吧！”

林怡的儿子被他的玩友们戏称是“次世代宝宝”，他出生在2006年11月，与PS3和Wii的发售时间只相隔五六天。宝宝周岁时办了抓周仪式，抓完传统的纸笔算盘之后，林怡的朋友们起哄说要让他抓手柄，于是摆出了PS3、X360和Wii的手柄各一个，外加PSP和NDS。结果宝宝抓住了X360的手柄，从此林怡的玩友们都叫他儿子“小软饭”，因为他的老爹是个老软饭。

小软饭诞生后，老软饭希望他当个任饭，因为X360的游戏大多不适合儿童，更不能给婴儿看。所以老软饭把他的X360和PS3都收到了卧室里，客厅只留下一个Wii，X360游戏只能在卧室里一个人偷偷玩，当他的儿子在客厅电视机前爬来爬去时，他偶尔会晃两下遥控器手柄，希望能起到婴幼儿启蒙教育作用。抓周那天，林怡的朋友们都很满意地说：“看来游戏喜好也是有遗传的。”虽然只是玩笑，林怡夫妇听后还真有些担忧，他们不希望孩子还没懂事就对着电视打打杀杀。

为了宝宝，林怡不介意把自己从暴力的软饭转型为健康的任饭。林夫人知道没办法让迷了二十多年游戏的丈夫从此告别游戏，改玩Wii是比较现实的妥协。林怡在骨子里鄙视Wii的那些休闲游戏，不过与家人一起玩的时候确实有享受天伦的幸福感。至于自己深爱的FPS，可以躲在卧室里独自享受。

十年前，Xbox还没诞生，林怡热衷的是PC游戏。他的游戏历程与中国的很多玩家一样，是雅达利→FC→MD→PC的流程，跳过了其间价格较高的SFC和PS时代。1994年林怡从朋友那里借来一张《毁灭战士》的软盘，用父亲的电脑偷偷玩了半个多小时，从此他成为忠实的FPS迷。林怡认为FPS这种游戏类型不可能在家用机上有大作为，这是一种为PC而诞生的游戏类型，注定只适合键盘与鼠标的操作组合。1998年林怡在朋友家中有幸一睹《007 黄金眼》之风采，但他认为这个号称“家用机最强FPS”的游戏不过尔尔。不知不觉间，林怡早已成为坚定的PC派。2000年PS2发售，引发了家用机与PC玩家之间空前的大论战，关于PS2与PC哪个游戏画面更强的争论永远是各种游戏论坛无休止的话题，两派玩家都频繁到对方的论坛里“踢场”。林怡就曾舌战

群索饭，在网上与人吵得面红耳赤、不可开交。林怡学的是计算机系，根据他的计算机知识，断定PS2性能孱弱，仅相当于中低端PC配置，所谓“用PS2进行导弹制导”、“情感引擎模拟人类情感”完全是天方夜谭、牛皮吹破天。但无论他如何摆数字、讲原理，总是有人用《潜龙谍影2》、《最终幻想X》的官方游戏截图与当时的主流PC游戏做对比，让他百口莫辩。

林怡认为，在性能规格上，只有当时刚公布的Xbox才能与高配置PC相提并论。不过同时期公开的Xbox游戏与PS2相比似乎并不占优势，只有那款神秘的《光环》也许可以展现Xbox的实力。

2002年林怡忍不住《光环》的诱惑而买了一台Xbox，他用了整个周末的时间一口气将游戏打穿，从此完全改变了对家用机FPS游戏的看法。林怡仍然相信鼠标与键盘是FPS的最佳组合，但他同时发现电脑的小屏幕与小音箱无法表现某些游戏的魔力，《光环》就是一个需要躺在沙发上，用大电视和环绕立体声音响来享受的游戏。

5年后，由于担心影响到宝贝儿子，林怡被迫从客厅转战卧室和书房时，他发现已经无法忍受用小电视和PC来玩FPS，太小的屏幕让他无法投入状态，他更加没有闲工夫去处理麻烦的安装和显卡兼容性问题。更要命的是，很多游戏干脆就没有PC版。曾经与自己一起在网吧通宵玩《CS》的战友们也在转战家用机，可惜由于微软的BAN机政策，林怡这两年牺牲了不少战友，所以他又买了一台PS3与转战PS3的战友们继续出生入死。虽然如今他只能在卧室里关起门来、调低音量玩，但是至少还可以坐在舒适的大床上，而且不到睡觉时间一般不会被老婆强制关机。

林怡的小软饭抓周时，正值《使命召唤4 现代战争》发售，林怡和战友们已经流着口水对这款游戏苦等了大半年。当老婆勒令将游戏机搬回卧室时，林怡提出了最后的请求：“让我最后再过把瘾吧！打完这个一定搬！”

两年后，《现代战争2》发售时，林怡趁着老婆带小软饭回娘家短住，再次将他的X360搬到了客厅。他把音箱开得震天响，他几乎能感觉到子弹从耳边穿过，他激动得头皮发麻。

“享受了这样的视听冲击就很难再把标准降回来了，”林怡说，“这就叫曾经沧海难为水吧！”

Xbox 十大最畅销游戏

游戏名	发行商	发售日	销量
光环 2	Microsoft	2004年11月9日	843万
光环	Microsoft	2001年11月14日	643万
分裂细胞	Ubisoft	2002年11月17日	291万
神鬼寓言	Microsoft	2004年9月14日	259万
横行霸道双重包	Rockstar	2003年10月31日	226万
极品飞车 地下狂飚 2	EA	2004年11月15日	222万
世界街头赛车	Microsoft	2001年11月14日	215万
星球大战 旧共和国武士	LucasArts	2003年7月17日	201万
横行霸道 圣安德里亚斯	Rockstar	2005年6月7日	198万
上古卷轴 III 晨风	Bethesda Softworks	2002年6月6日	184万

X360 十大最畅销游戏

游戏名	发行商	发售日	销量
光环 3	Microsoft	2007年9月25日	1074万
使命召唤 现代战争 2	Activision Blizzard	2009年11月10日	917万
使命召唤 4 现代战争	Activision Blizzard	2007年11月5日	814万
横行霸道 IV	Rockstar	2008年4月29日	761万
使命召唤 战火世界	Activision Blizzard	2008年11月10日	616万
战争机器	Microsoft	2006年11月7日	602万
战争机器 2	Microsoft	2008年11月7日	553万
刺客信条	Ubisoft	2007年11月13日	476万
光环 3 天降神兵	Microsoft	2009年9月22日	451万
吉他英雄 III	Activision Blizzard	2007年10月28日	434万

孤独的角落

“游戏是孤独时的伴侣。”

刚上公交车，杨奇就有一个预感：这满车的人都是要跟他抢饭碗的！一个多月来的找工经历让他练就了一双分辨求职者的火眼金睛，从他们的衣着，他们眼中流露的希冀就可以断定：他们手上的文件夹里肯定夹满了简历。杨奇再次对自己住在起点站附近感到庆幸，他可以确保每次上车都有座位。公交车每到一个站，车上的乘客就会增加一些，汗臭味也浓了一些。杨奇仍旧巍然不动，继续玩他的PSP。

公交车抵达人才市场后，一大半的乘客下车，杨奇也跟着人流涌入了人才市场的大门。5月的广州已经相当炎热，杨奇身上的每一寸皮肤都在见证闷热夏季的到来，好不容易挤到一个摊位前，他的额头上已经大汗淋漓。他踮着脚尖，在黑压压的人头中伸出一只手，艰难地向前移动了几步之后，终于把简历递了出去。这一天，杨奇的战绩不错，他总共递出了6份简历。如果不是在动漫业发达的广州，他可能一份简历也递不出去。

从人才市场出来时，杨奇已汗流浃背。这一个多月他深刻理解了为何汉语中形容人多的词汇总离不开水，不管是人海、人流还是人潮，你总是要被淹得全身湿透。然而在这茫茫人海里，始终陪伴着杨奇一起找工作的只有他的PSP。刚到广州的前半个月，他还可以在朋友租的房子里睡客厅，谁知朋友因工作调动离开了广州，他只能在青年旅舍里租了个20元一晚的床位。

脚气、烟味与廉价泡面的气味在空气中融合发酵，杨奇已经渐渐适应了这种恶臭。他坐在床头，背靠着枕头，开始每天睡觉前惟一的娱乐。在这最艰苦的时期，只有PSP那一片小小的屏幕能把他暂时带到一个无需为生计而奔波的世界。

3年后，杨奇已是一家杂志社的美术总监，回想起当年找工作的经历，他大咧咧地说：“其实不算什么，我朋友当年天桥底下都睡过，而我至少还有个PSP陪着。”

现在杨奇还买不起广州的房子，但他租了一个档次不低的单身公寓，有一个感情不错的女友，在这座大城市里逐渐有了归属感。当年的那台PSP仍然完好无损——除了屏幕右上角的一个小烫痕，那是当年在青年旅馆里被烟头烫的，它记录了杨奇人生中的一个过渡时期。杨奇的工作忙碌，玩游戏的时间不多。不过在他孤身一人呆在公寓里的时候，他仍然把游戏作为娱乐首选。公寓的窗边摆放着一张很舒服的懒人椅，凭窗远眺，可以看到大半个广州城。有时下班回家，杨奇会在西斜的夕阳里坐在懒人椅上玩PSP，那是他一天中最惬意的时候。“对我来说，游戏是孤独时的伴侣。这一点从未改变。”杨奇说。

杨奇成长在单亲家庭，母亲在外身兼多职，而他从小就学会了面对孤独。一台“小霸王”学习机陪他度过了少年时代，后来出现了PS包机房，他每个周末都会把省了一个星期的零花钱用来换取几个小时的欢愉，在那里他

认识了几个志同道合的玩友。大四上半年，谈了两年恋爱的女友向他提出分手，当天他就去买了台 PSP，花光了用于找工作的西装费和备用资金，他连玩几天几夜，暂时忘记了失恋的烦恼。

现在杨奇还有一台 X360，不过他几乎没有上过 Xbox LIVE。这和 BAN 机无关，杨奇不喜欢联机，也不喜欢玩游戏时有人旁观，那样会妨碍他全身心地投入游戏的世界。所以女友在家时，他从来不玩游戏，他宁愿陪她一起看韩剧。杨奇的性格并不孤僻内向，和朋友出去唱 K、泡吧时，他玩得比谁都疯。但每个人的心中都有一个孤独的角落，杨奇说，他把这个角落留给了游戏。

PSP 十大最畅销游戏

游戏名	发行商	发售日	销量
横行霸道 自由城故事	Rockstar	2005 年 10 月 25 日	599 万
怪物猎人携带版 2nd G	Capcom	2008 年 3 月 27 日	430 万
横行霸道 罪都故事	Rockstar	2006 年 10 月 31 日	361 万
瑞奇与叮当 尺寸事件	SCE	2007 年 2 月 13 日	302 万
怪物猎人携带版 2nd	Capcom	2007 年 2 月 22 日	241 万
危机之源 最终幻想 VII	Square Enix	2007 年 9 月 14 日	241 万
达斯特	SCE	2006 年 3 月 14 日	237 万
极品飞车 头号通缉	EA	2005 年 11 月 15 日	215 万
铁拳 暗之复苏	NBGI	2006 年 7 月 25 日	203 万
战神 奥林匹斯之链	SCE	2008 年 3 月 4 日	201 万

生活目标

“能养活自己，有游戏玩就够了。”

把箱子里的最后一碗泡面吃完后，胡明明知道无论如何要下楼走一趟了。他要添置一些新的泡面，而且叠放在电脑桌旁的 8 个泡面盒都快和桌子一般高了，他要把这些垃圾都清理掉。

胡明明从箱子里翻出一件看起来还算比较干净的衣服，他在整理衣服时，顺手抓起拖鞋拍死了正大摇大摆从旁边经过的一只小强。然后他换上了刚翻出来的衣服，把小强的尸体也扔进了装满泡面盒的大垃圾袋。经过卫生间时，他对着镜子，拨了拨乱成鸡窝的头发，接着他推开了三天都没有开过的房门。

户外的阳光有些刺眼，虽说只是冬日的暖阳，已经习惯昏暗光线的视网膜需要一点自我调整的时间，胡明明感觉到自己的身体已经有些不大适应户外自由流通的空气了。他走向垃圾箱扔掉了垃圾，接着准备走到附近的便利店买点泡面。当他经过公交站台时，突然想起了什么。于是他坐上一路公交车，直奔他常去的那家游戏店。

这一天是 2009 年 12 月初，《圣恩传说》即将发售的日子，也是胡明明失业快 100 天的日子。

2000 年末，胡明明仍在孜孜不倦地为说服父母给他买台 PS2 而努力。在无数次的失败后，他灰心丧气地到游戏店收罗 PS 的新碟，老板向他推荐了一款刚到的新作——《永恒传说》！胡明明看到它优美的片头后，立刻就被这款游戏吸引住了。在 PS 的新游戏即将枯竭时，这就像在沙漠里偶然发现了一块绿洲，让他暂时缓解了对 PS2 的渴望。胡明明喜欢那种欢快中带点神秘的氛围，喜欢明亮清新的 2D 画面，更喜欢那动作游戏般的战斗系统。自从发现了这个新绿洲，胡明明每天上课都在想念那个上下相对的神奇世界，下课后就飞奔到家继续之前的进度。将《永恒传说》打穿后，胡明明对“《传说》系列”相见恨晚，把之前的《宿命传说》也找来补习了一遍。经过两个《传说》的冲击后，胡明明有学习日语的强烈冲动。这种想要了解对话细节的强烈渴望即使是之前玩 PS 的 3 个《最终幻想》时也未曾有过。《永恒传说》的出现成为胡明明决定报考日语系的理由。

一边学日语一边玩游戏的感觉很过瘾，过去只能用形近的汉字来默读和记忆的平假名和片假名终于能串成完整的意思了，他终于可以读懂游戏里的“道具”、“攻击”、“魔法”等常见词汇，这增添了游戏时的乐趣。从来没有哪一门功课让胡明明学得如此带劲，他用游戏里的文本练习阅读理解，用主角们的对话练习听力，声优们吐字清晰，是初学者们很好的练习对象。

临毕业时胡明明已经对自己的日语水平相当自信，对日资游戏公司的招聘动向关注了大半年之后，他顺利地获得了某著名日本游戏公司的聘用通知，他的工作内容是为该公司的网游新作当翻译。虽然做的不是自己喜欢的电视游戏，但胡明明对该公司心存憧憬，他相信总有一天自己会成为日本电视游戏开发团队的一分子。一年后，由于该公司在华业务举步维艰，各部门相继解散，胡明明也遭到辞退。待业的日子难熬，胡明明迫于生计到一家翻译公司干了一年，由于受不了枯燥而高强度的工作而辞职；之后他又去了一家网站当游戏频道的编辑，结果同样没做满一年。这一次失业后，胡明明干脆不再想工作的事，在他租的民房里一呆就是三个月，每天都泡在网上和游戏里，要么在各大游戏论坛和人争吵业界大事，要么连续几天几夜地玩游戏，把过去没时间玩的游戏全部补习一遍。

失业第 100 天时，胡明明打穿了《圣恩传说》。他知道这次无论如何要找一份工作了，几年来零零碎碎存的一点钱已经弹尽粮绝。过去一段时间在网上投的简历都石沉大海，不过最近在网上认识了一个做游戏代工的朋友，据说经常接日本公司的单，需要与日方打交道的翻译人员。这正是胡明明期待的工作，也许通过这份工作还能接洽到 NBGI。如果能进到 NBGI，胡明明说，他做牛做马都愿意。

“我对生活的要求很简单，能养活自己，有游戏玩就够了。”胡明明说。

Wii 十大最畅销游戏

游戏名	发行商	发售日	销量
Wii Sports	Nintendo	2006 年 11 月 19 日	5900 万
第一次的 Wii	Nintendo	2006 年 12 月 2 日	2669 万
Wii Fit	Nintendo	2007 年 12 月 1 日	2261 万
马里奥赛车 Wii	Nintendo	2008 年 4 月 10 日	2093 万
Wii Sports 运动胜地	Nintendo	2009 年 6 月 25 日	1304 万
新超级马里奥兄弟 Wii	Nintendo	2009 年 11 月 15 日	1091 万
Wii Fit Plus	Nintendo	2009 年 10 月 1 日	937 万
任天堂全明星大乱斗 X	Nintendo	2008 年 1 月 31 日	920 万
超级马里奥银河	Nintendo	2007 年 11 月 1 日	847 万
马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA	2007 年 11 月 6 日	752 万

玩家的幸福

“她知道他在让她，这让她有一种被宠爱的幸福感。”

梁杰文这一天的心情很好，他是哼着小曲去自习教室的。随便找了个位子坐下，把包塞到抽屉里，从里面取出了刚买的 GBA。为了换来这幸福的一刻，他啃了三个月的馒头，打了两个半月的短工，终于存够钱买了一部 GBA 外加一张 128MBit 的烧录卡。第一次在杂志上看到 GBA 的报道时，他就梦想着有一天能在自习教室里玩上据说是 SFC 级别的画面，当他得知 GBA 还能播放电影时，更下定决心要节衣缩食买一台 GBA。

梁杰文戴上耳机，开始欣赏从网上下载的 GBA 专用《黑客帝国》电影片段。画面比想像中还要暗一些，好在座位正对着日光灯，看得还算清楚。梁杰文相信在这间自习教室里，应该没人像他那么高科技，能够实现随身看电影。他几乎已经感觉到四周的目光开始瞄向他的 GBA 了。梁杰文非常得意，他差点要把耳机拔掉，让尼奥的声音从 GBA 的小喇叭里传出来了。

梁杰文突然感觉到有只柔软的小手在拍他的肩，他摘下耳机，只听一个弱弱的女声说：“同学，同学，那个……”

梁杰文很高兴，他以为终于有人忍不住向他借 GBA 看了，而且还是个女生。他转过头，却见那个女生指着桌角贴的一张白纸：“对不起，这座我下午就占了……”

梁杰文看到白纸上写着娟秀的“占座”二字，心里哭笑不得，不过看到对方是个相貌清丽的小女生，他于是很有绅士风度地让出了座位。

这个女生叫杭晓梅，6 年后，她成了梁太太。

2008 年梁杰文办了两件人生大事：上半年他在北京北五环外买了一套两房一厅，下半年他和杭晓梅结束了 6 年的爱情长跑，步入了婚姻殿堂。梁杰文与杭晓梅的爱情小窝温馨浪漫，还透着普通家庭里看不到的玩家格调，从进门处鞋柜上的克里斯模型，到卧室墙壁上的《星之海洋 4》海报；从皮卡丘的毛绒拖鞋，到沙发上粉红的卡比抱枕，反映了男女主人各自的游戏口味。在家里他们会一起在沙发上乱蹦乱跳地玩《疯兔危机》，杭老是说梁耷拉着眼睛的样子特像疯兔。有一次家里的马桶堵了，她把皮搋子郑重其事地交到他的手里，悲壮地说：“小兔兔！发挥你老本行的时候到了，上吧！”

那部紫色的 GBA 至今仍保存在书柜的抽屉里，它见证了梁杰文与杭晓梅从相识到相知相爱的全过程。梁杰文把杭晓梅带入了游戏的世界，他和她一起在图书馆前的小花园里玩《马里奥赛车》；食堂里，她会趁他去打菜时玩一会《瓦里奥制造》；周末时，他们一起逛公园，走累了就找块草坪席地而坐，研究如何捕捉新的口袋妖怪，或者如何帮林克打开迷宫里的机关。这种生活状态一直保持至今。

一个慵懒的周末下午，他们在沙发上一人躺一边，联机玩《马里奥赛车 DS》。杭晓梅眼看着就要胜利了，却被梁杰文的龟壳射中，她一声惨叫，随即撅着嘴闹起别扭。

“呜呜，你不爱我了……当年都是你故意来撞我的香蕉皮，结了婚你就用龟壳打我了……”

“你说我要是老让着你，这玩得多没意思啊？”

“呜呜，你都开始觉得没意思了，我不活了哇……”

一旦事态发展到这种地步，接下来梁杰文通常只有两条出路：要么大腿被捏得青红相间，要么在游戏里被虐得惨不忍睹，而且还要装出操作失误、后悔不迭的惨象。杭晓梅就喜欢看到他傻乎乎装后悔的模样，她知道他在让她，这让她有一种被宠爱的幸福感。

现在梁杰文最期待的是他的小梅梅给他生个可爱的孩子，上班时幻想一下未来一家三口玩游戏的情形，会让他幸福地忘记疲惫。

GBA 十大最畅销游戏

游戏名	发行商	发售日	销量
口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石	Nintendo	2002 年 11 月 21 日	1538 万
口袋妖怪 火红 · 叶绿	Nintendo	2004 年 1 月 29 日	1049 万
口袋妖怪 绿宝石	Nintendo	2004 年 9 月 16 日	634 万
超级马里奥 Advance	Nintendo	2001 年 3 月 21 日	549 万
超级马里奥 Advance2	Nintendo	2001 年 12 月 14 日	546 万
马里奥赛车 Adavance	Nintendo	2001 年 7 月 21 日	545 万
超级马里奥兄弟 3	Nintendo	2003 年 7 月 11 日	520 万
Namco 博物馆	Namco	2001 年 6 月 10 日	301 万
超级马里奥 Advance3	Nintendo	2002 年 9 月 20 日	291 万
海底总动员	THQ	2003 年 5 月 10 日	274 万

NDS 十大最畅销游戏

游戏名	发行商	发售日	销量
任天狗	Nintendo	2005 年 4 月 22 日	2348 万
新超级马里奥兄弟 DS	Nintendo	2006 年 5 月 15 日	2106 万
锻炼大脑的成人 DS 训练	Nintendo	2005 年 5 月 19 日	1879 万
马里奥赛车 DS	Nintendo	2005 年 11 月 14 日	1740 万
口袋妖怪 钻石 · 珍珠	Nintendo	2006 年 9 月 22 日	1737 万
更能锻炼大脑的成人 DS 训练	Nintendo	2005 年 12 月 29 日	1462 万
来吧！动物之森	Nintendo	2005 年 11 月 23 日	1124 万
超级马里奥 64DS	Nintendo	2004 年 11 月 20 日	816 万
口袋妖怪 白金	Nintendo	2008 年 9 月 13 日	672 万
轻松头脑教室	Nintendo	2005 年 6 月 30 日	643 万

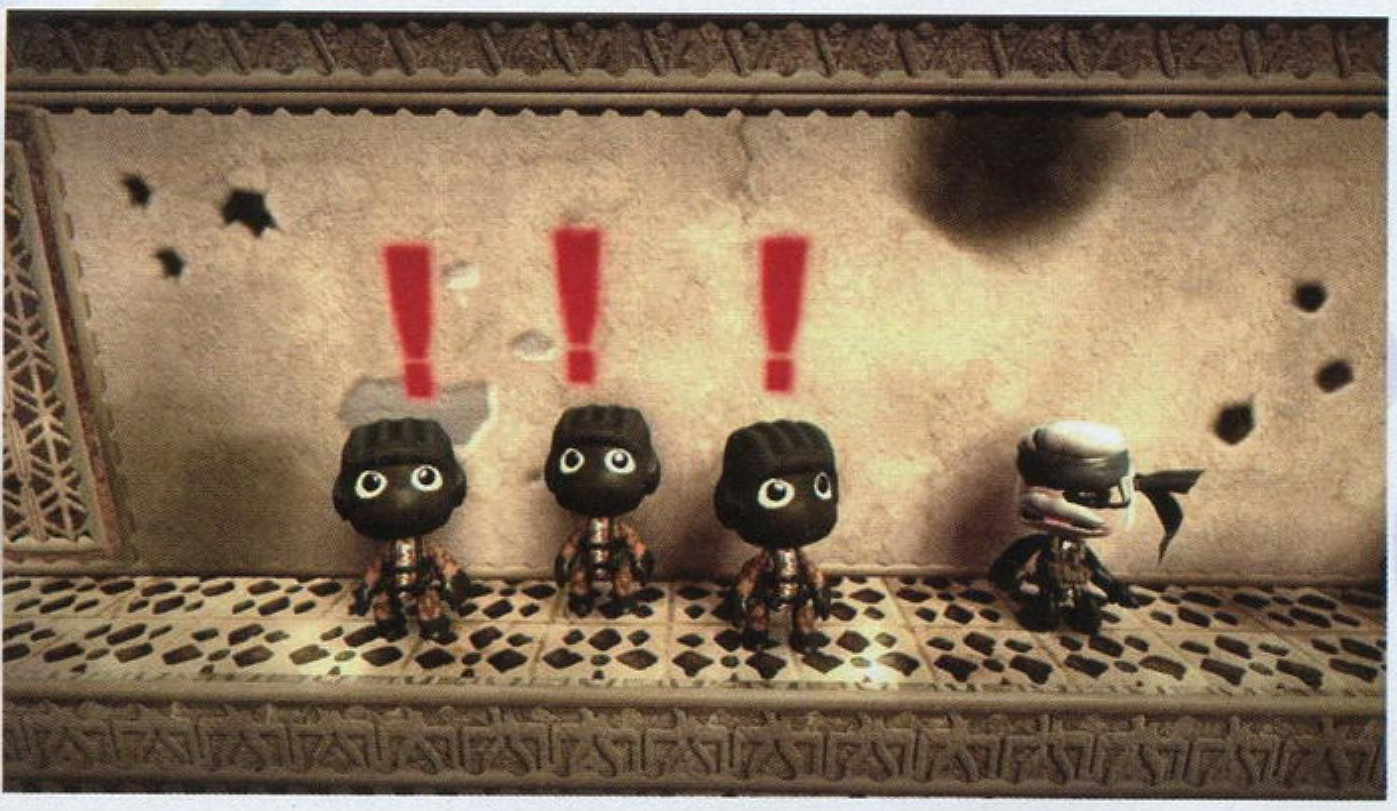
职业理想

“到最后才发现自己只是站在山底仰望群峰。”

走出写字楼时，深夜 1 点刺骨的寒风把包得里三层外三层的韩冰吹得直哆嗦，他把呢大衣的领子竖了起来，把下巴缩进毛衣的领口，低着头一路小跑来到了路口。蹲守在这一带的出租车已经把巷口围了小半圈，韩冰随意钻进了一辆出租车，暖气从他的领口和袖口流入身体，他渐渐暖和了起来。

寒意褪去，困意袭来。韩冰报上自家地址后就魂游太虚去了。出租车在寂静的深夜里逐风而去，后方写字楼的那一个楼层里依旧灯火通明。

2000 年夏季，韩冰填报大学志愿，他翻遍各种招生资料，希望找到一个与开发游戏最为接近的专业，最后他选择了那时最火的计算机工程专业。韩冰梦想着有朝一日能做出《潜龙谍影》那样的游戏，他唾弃成天泡网吧玩《传奇》的玩友，义正词严地教育他们“那些只是泡菜国里低技术含量的落后玩意儿”，有见识、懂游戏的人应该玩西方发达国家主流



的TV GAME。

8年后，韩冰在当初玩《传奇》的同学家里观摩他刚买的PS3，《黑鹰坠落》般的游戏画面出现在50寸大屏幕中时，韩冰有些失落——他所钟爱的《MGS》已进化如斯，而自己正在从事的项目却是一个2D的网游，技术含量可能还不如当年的《传奇》。电视游戏正在韩冰的世界里渐渐消失，每天做着自己都不想玩的游戏，当初为了兴趣而进入游戏业的豪情早已被磨平，如今在韩冰的眼中，游戏只不过是一眼望不到边的一堆堆代码。

2001年，编程的世界向韩冰敞开了一道小小的门缝，这个世界如此神奇而奥妙，韩冰为之着迷。他在学校里的课程之余自己钻研游戏开发入门读物，那时在他的眼中一排排的代码就是一串串鲜活的游戏性。韩冰经常泡国外的游戏开发者论坛，用他有限的英语水平和对游戏开发知识的一知半解窥探国际游戏开发的最前沿。他听说美国游戏从业人员平均年薪7万美元，远高于美国的人均收入水平，而程序师的年薪可以轻易超过10万美元。韩冰向父母绘声绘色地描述这一重大发现，他意气风发，俨然已是半个金领人士。

有了这个宏伟的理想，韩冰的游戏热情更加高涨，每次玩游戏不仅是在享受，他感觉自己是在不断吸收营养，就像在阅读游戏开发的参考资料。游戏机就是他的学习工具，他堂而皇之地要求父母给他买齐PS2、NGC和Xbox，这可美了和他同屋乃至隔壁寝室的男生们，每天蹭玩蹭看者客似云来。当别人沉醉在《光环》雄浑而充满神秘感的音乐中时，韩冰思考的是它的瞄准系统设定，以及敌人的AI设计。当别人在《生化危机4》中杀红了眼，他的目光却聚焦在精细的贴图、多边形的巧妙使用和QTE的设计原理。当别人把罪恶都市闹得鸡飞狗跳，他思考的是如何实现无缝的数据读取，在室内和室外场景切换的读盘时间里，他会告诉人们PS时代的《生化危机》是通过开门动画掩饰读盘时间。韩冰很享受从深层次剖析游戏特点的过程，这让他有一种很“业内”的自我感觉，虽然在大多数时候他只不过是对这些大作的皮毛有个一知半解。

2003年，韩冰的同学都开始为就业而奔忙。那时媒体正在爆炒陈天桥的财富神话，强调网游业巨大的人才缺口，渲染游戏业的高薪高酬。韩冰热爱电视游戏，但摆在他面前的只有网游这一条职业道路，理想总是要臣服于现实。韩冰相信这是一种曲线救国，中国的游戏产业总有与世界接轨的一天，即使一开始做的不是自己喜欢的游戏，他至少可以先积累经验，先在一个最接近的行业里立足。韩冰在一家小公司里干了一年，其间深刻体会了国内游戏行业在资金和技术方面的匮乏，而更让他寒心的是投资方的短视与急功近利。那时韩冰与同事讨论最多的话题是“人家美国公司做个引擎投了多少多少钱”，“日本公司做个《最终幻想》要花40亿日元”。2年后韩冰已经不再从业界宏观角度思考问题，不再动不动把“中国游戏业”挂在嘴边。2009年秋季公司的迎新聚餐时，他坐在几个刚毕业的新人旁边，听着他们对国际游戏趋势高谈阔论，他就像看到了几年前的自己。

现在韩冰已经不关心中国游戏业何时与国际接轨，他只想知道这个加班了三个多月的项目完成后能拿到多少奖金。“初出茅庐的毛头小伙总喜欢俯瞰世界、指点江山，到最后才发现自己只是站在山底仰望群峰。”韩冰苦笑说。

PS3 十大最畅销游戏

游戏名	发行商	发售日	销量
使命召唤 现代战争2	Activision Blizzard	2009年11月10日	646万
横行霸道 IV	Rockstar	2008年4月29日	618万
使命召唤4 现代战争	Activision Blizzard	2007年11月5日	500万
潜龙谍影4 爱国者之枪	Konami	2008年6月12日	450万
使命召唤 战火世界	Activision Blizzard	2008年11月10日	382万
抵抗 灭绝人类	SCE	2006年11月14日	365万
刺客信条	Ubisoft	2007年11月13日	362万
GT赛车5 序章版	SCE	2007年12月13日	352万
机车风暴	SCE	2007年3月6日	351万
小小大星球	SCE	2008年10月28日	305万

十年风云人物

领袖的更迭

新千年的第一个十年分为两段：前5年属于久多良木健，后5年属于岩田聪。

2007年4月，久多良木健在索尼集团的一次例行董事会中突然递交了辞呈，事先毫不知情的CEO霍华德·斯金格和社长中钵良治呆坐当场。已经被斯金格夺去实权的久多良木健独自选择了黯然离去，他知道他的时代已经成为过去式。游戏业界并未朝他构想的道路前进，他的梦想也许永远无法实现。

2000年3月4日，久多良木健带上相机，到东京街头捕捉万千玩家们等待PS2的表情。PS2日本首发两日98万套的销售实绩是至今也没有被打破的畅销神话，它几乎在顷刻间消灭了苦心经营一年半的DC，震慑了对Xbox和NGC蠢蠢欲动的第三方。以此为筹码，久多良木健说服了集团决策层向他的终极梦想发起冲击。总投资超过30亿美元的CELL计划启动，久多良木健要用这梦想的细胞建造一个数字化、网络化的新世界，PS3只不过是其中的一块基石。同样怀揣梦想的索尼工程师们深受久多良木健的鼓动，几个关键性的产品铸就了索尼的神话，只有革命性的产品才能重振索尼雄风。2002年久多良木健被拥立为索尼副社长，他被视为下一任社长最有力的继位人选。

两年后，“不听话”的久多良木健被罢免集团副社长职务，4年后，对PS3巨额亏损负主要责任的久多良木健卸下了所有的权力。成也萧何，败也萧何，久多良木健用技术建造了PS帝国，也

在过度的技术追求中毁灭了自己。

久多良木健走下神坛的同时，入选《巴伦周刊》"全球 40 名最佳 CEO"的岩田聪正意气风发，他告诉《巴伦周刊》记者："我们不是以其他公司为敌，而是在改变人们对游戏的无知。"

久多良木健成为索尼副社长时，山内溥把他独裁统治了半个世纪的任天堂交给了外姓人。2002 年 5 月，山内溥把岩田聪叫到办公室，他做出了一个让任天堂内外所有关系人士都无法理解的决定。十余年来在任天堂内部悬而未决的社长继承人问题在那一天终于确定，山内溥放弃了在北美开疆拓土居功至伟的女婿荒川实，放弃了已经在任天堂广告部有所作为的儿子山内克仁，将资历尚浅的企划部主管岩田聪推向了社长之位。山内溥在董事会上公布这一决定时众皆哗然，面对董事们的质疑，山内溥说："他拥有在游戏业内生存的本能。"

一向自负的山内溥也无法确信岩田聪能否带任天堂脱离索尼与微软夹击中腹背受敌的困境，在新闻发布会中，他说："我不知道岩田聪能在这个位置上坐多久，就目前而言，他是最合适的人选。"

岩田聪差点就辜负了山内溥的重托，他继任社长的第一年是任天堂历史上最艰难的时期，NGC 突围无望，任天堂业绩大跌，股价跌到历史低点。在公司内外的一片质疑声中，岩田聪果断带领任天堂避开了与索尼和微软的技术竞赛，走向了一条没人走过的进化之路。对这一条路的共识也许是山内溥将任天堂交托给岩田聪的真正原因。

在退休之前，山内溥留下了最后两个提案：设计一部双屏的异质掌机、停止家用机的技术进化。NDS 公布后不久，潜心研究诗词歌赋的山内溥曾偶然向媒体提及："任天堂的下一代主机性能与 NGC 相同。"那时人们以为这只是山内溥的搪塞之词，没有人想到，他委任的新舵手正在将整个任天堂驶向一片新的海域，岩田聪称之为"蓝海"。

更加没人想到的是，岩田聪把任天堂带到蓝海的同时，也改变了整个业界的洋流。

岩田聪谦虚、谨慎，总是充满危机感，当 Wii 如日中天时，他提醒投资者们警惕市场过热；当 Wii 在日本销量下跌时，他不像多数竞争对手一样当鸵鸟，他直截了当地告诉人们"Wii 在日本处境艰难，一旦失去动力就很难恢复"。任天堂总是为自己制定一个保守的盈利目标，然后不断打破预期，不断制造惊喜，不断推高股价。他曾把任天堂的市值推高到全日本第二，仅次于丰田。他让退休中的山内溥成为日本首富，而他本人成为历年来各类财经杂志"最佳 CEO"的常客。

E3 2008，岩田聪提醒所有跟随任天堂的伙伴以及模仿任天堂的对手：潮流在不断变化！2009 年 Wii 的处境证明了他的先见之明。岩田聪相信不断创新才能在乱流中前进。当对手一窝蜂地冲向体感世界时，任天堂已经在摸索新的蓝海。只有发现远离对手的清澈海域，才能独享最丰厚的利润，这是任天堂的成功秘诀，也是岩田聪的游戏业生存本能。

诸侯之争

2006 年 5 月，和田洋一迎来了两个大日子：5 月 10 日《最终幻想 XIII》公布，5 月 23 日他升任为 CESA 会长。那时的和田洋一仍然坚信索尼将继续称霸，他比索尼更早提出了主机的十年周期论，他为索尼辩护说："诚然硬件价格与游戏开发费都在上升，但 SFC 转移到 PS 时主机价格一样大大提高，而用户却在增加……"

短短数月，游戏业界风云突变，PS3 售价公布后引发多米诺效应，处境急转直下。从那时起，和田洋一预感到业界乱世的到来，而乱世是成就英雄的温床。十几年前，Square 当了一回业界的制衡者，在索尼与任天堂的战争中将胜利的皇冠赐予索尼。当索尼江山大定，即便是 Square 加上 Enix 也无法像当年那样呼风唤雨，让第一方争相拉拢。只有第一方实力均衡，SE 才能在业界的势力天平上成为决定胜负的砝码，那时和田洋一才能成为业界之王。2006 年夏秋之际，眼看着 PS3 情形不妙，和田洋一开始壮着胆子指使佐佐木副社长代他发表了著名的制衡论："我们不希望 PS3 输得太惨，所以我们会支持他们，但我们也不希望它赢得太彻底，所以不会对他们过于支持。"这番言论应视为 SE 的叛乱预告。

2006 年 12 月 12 日，SE 向昔日患难与共的索尼捅了一刀，在 PSP 两岁生日的大好日子里宣布了 NDS 的《勇者斗恶龙 IX》。当和田洋一面带诡谲笑容与岩田聪亲切握手时，密谋 5 年的业界制衡计划大白于天下。2001 年和田洋一就任 Square 社长后，公开向任天堂示好，先是通过河津秋敏设立的子公司加盟任天堂，开发了《最终幻想水晶编年史》和《最终幻想战略版 Advance》。这一轮合作因任天堂自身不争气而不了了之，但和田洋一一直在等待新的机会。当 NDS 崛起时，和田洋一知道等待多年的机会已经成熟，索尼与任天堂两分天下，SE 居中而立的业界新秩序正在形成。未来势均力敌的双方将为夺取 SE 的独占大作而互相竞价，SE 将获得更优惠的权利金条件，同时无需担忧得罪任何一方，这正是一个均衡的游戏业界对第三方最现实的好处。

微软的强力插入让这一场均衡博弈变得更加有趣。SE 与索尼和任天堂洽谈《FF》与《DQ》的归属时，微软在身后苦苦追求，提出诱人条件，此时和田洋一尝到了众星捧月的美妙滋味。2008 年开始，和田洋一赫然以业界领袖的高姿态自居。他提出由 SE 牵头打造日本游戏联盟的构想，他对索尼的经营方针指指点点，当他骄傲的"友好收购"提议被 Tecmo 拒绝时，他百思不得其解地要求对方"给个说法"。和田洋一相信他的至高影响力不应被约束于岛国之内，所以他四处物色并选中了 Eidos，把日出之国的旗帜插到了日不落帝国的领土上。

2002年末和田洋一在Square Enix合并说明会中说："我们的目标是成为21世纪的迪士尼！"7年后SE距离这个目标还有很远，但和田洋一相信他总会等到这一天的到来。下一阶段他的目标是打造8个200万级大作系列，只有这样才有资格成为"世界的Square Enix"。

和田洋一因指挥了日本游戏产业史上最轰动的一起合并案而功成名就，而另一位世纪大并购的策划者正在改变全球第三方的势力格局。鲍比·考提克相信他有左右第一方商业策略的实力，他威胁索尼："如果PS3不降价，我们将考虑放弃对PS3的支持。"考提克有威胁索尼的资本，他的《吉他英雄》与《使命召唤》有2000多万玩家，他在游戏软件市场上的占有率仅次于任天堂。

十年前，在电脑游戏的小圈子里觅食的Activision借《托尼滑板》大举进入家用机市场，那时对索尼而言考提克只是一个不起眼的小角色。考提克抓住了PS2的商机，几年内他成为全球40名最富有的40岁以下青年才俊之一，他是雅虎公司首席董事，是世界经济论坛理事。考提克掌管下的Activision一直保持高速增长，但总是被EA这个巨人挡住去路。考提克自从1991年进入游戏业以来就以超越EA为目标，直到17年后，他才借助一股强大的外力实现了理想。Activision Blizzard的成立标志着欧美游戏软件业新秩序的形成，EA失去了维持十几年的龙头地位，随之而去的是游戏创作的流水线时代。EA危机的根源在于长期将游戏创作当作流水线上的工业品，强调作品的产量与开发效率，欠缺创新与质量。AB代表的是更接近于好莱坞的经营思维，作品贵精不贵多，敢于用足够长的时间与成本打造巨作，给创作者足够的自由——这是考提克从暴雪身上学到的宝贵经验。

十年 业界潮流

跨平台

十年前，目光敏锐的山内溥说："游戏业的未来将会是跨平台的天下。"那时有人讥笑说任天堂的怪老头又在说胡话，天下分明是索尼的，第三方该向哪跨？

Xbox之父布莱克利还记得十年前的一次东京之旅：TGS结束后，他和几位同事一起邀请Square社长铃木尚到六本木泡酒吧。到深夜11点多，一行人都有了醉意，于是想要搞点恶作剧。有个Xbox团队成员拨通了久多良木健的电话，问他对刚公布的Xbox怎么看，这时坐在一旁的铃木尚吓得脸都绿了，拼命示意不要提及他在身旁。事后布莱克利得知索尼会报复那些不忠诚的第三方，即使以Square的尊贵身分，也只能对索尼俯首帖耳。

十年前，在日本第三方的字典里，"跨平台"还是一个禁忌的词汇，虽然也有Capcom、Namco等勇敢的反叛者，但一两次的失败尝试后，到头来还是要向索尼负荆请罪，祈求原谅。微软对日本第三方诱之以利，最后在Xbox的惨淡销量中自觉告退；山内溥建立了向第三方资助NGC游戏开发费用的基金会，岩田聪也积极奔走，终获得《生化危机》全系列、《最终幻想水晶编年史》等赫赫战果，然而同样在NGC的惨淡销量中被扑灭了叛乱之火。索尼用PS2的销量构筑起铜墙铁壁，把第三方圈在其中。这座城墙原本是牢不可破的，直到索尼自绝其路，就像十几年前的任天堂。

微软无法敲开日本的国门，但至少可以在自己的地头上打破索尼的封锁。美国的几大发行商都是由电脑游戏产业孕育而来，家用机硬件商对其牵制能力较弱，以EA为代表的欧美第三方不会放过任何一个有盈利潜力的游戏平台。微软以低于索尼1～2美元的权利金优惠获得了欧美各主要第三方的支持，使欧美业界率先进入跨平台时代。EA建立了全机种覆盖机制，其80%以上的产品线面向市面上所有主要平台推出，这几乎成为北美的行业标准。Xbox在第三方的拥护下获得了相当可观的市场份额。

跨平台的好处是可以分摊游戏开发、发行与营销费用，所有跨平台游戏都是统一投放广告，一个同时对应三个版本的游戏，只需要花一份的广告费。很多大作的广告费远高于开发费，广告费的分摊可以省下很大的一笔开支。一个跨PS2、NGC和Xbox三个平台的游戏项目，总预算可能仅比独占项目增加不到三成，但销量却可提高一倍。日本第三方很羡慕有平台可跨的欧美，因为在他们的国家，NGC和Xbox的销量加起来也不到PS2的零头，而且在NGC的400万销量中，可能有300万用户几乎只玩任天堂的游戏。第三方不会用自己的身家性命冒险，他们渴望跨平台，但前提是索尼的对手要足够强大，不至于像世嘉和NGC时代的任天堂一样让他们偷鸡不着蚀把米。

2006年5月，久多良木健洋洋自得地宣布PS3将以599美元的"超值价"上市时，第三方们知道跨平台的时代正在到来。索尼选择了一条艰难的道路，高昂的售价决定了难以像PS2一样在短期内实现足够的普及量。次世代游戏开发成本高昂，开发商需要更高的装机量才有投资的动力。光靠PS3的用户数量根本无法收回投资，PS3/X360跨平台才能降低风险。PS3复杂的开发环境也迫使第三方先从X360入手，即使是明知其难以在日本有所作为的日厂也纷纷向微软抛媚眼。当和田洋一轻拍马特里克的肩膀，告诉他"还有一个游戏要公布"时，也宣告了日本游戏产业完成了由烈女时代向劈腿时代的转型。

体感技术

游戏产业的伟大先锋横井军平曾提出一个经典理论，叫“枯萎技术的水平思考”，其含义是以全新创意包装陈旧过时的技术，使枯萎的技术重新焕发活力。用通俗一点的话说，就是新瓶装旧酒，把廉价的过时技术卖个好价钱。横井军平为任天堂设计了几十年的玩具，他深知实现高利润的秘诀是用创意把最廉价的原料变成最有趣的玩具。任天堂用过时的廉价处理器开发了 FC，一直沿用了 5 年，如果不是 PC-E 和 MD 的出现，任天堂可能会再晚几年才开始开发 SFC。技术简陋到极致的 GameBoy 生命力长达 10 年，要不是索尼推出了 PocketStation，让任天堂意识到潜在的危机，也许 GBA 也要再晚几年。任天堂总是在抗拒业界技术进化的脚步，但当主机销量趋近饱和时，只有靠推出新一代主机才能保持每年的硬件销售额，总是有对手领先任天堂推出性能更强的主机抢占市场，任天堂只有跟着对手的脚步，在技术进化的道路上越走越远。当技术强于对手的 N64 和 NGC 相继失败，任天堂知道不能在画面进化的不归路上继续前进。

2002 年山内溥将权力移交给岩田聪时，向任天堂的两千多名员工发表了慷慨激昂的演讲：“离开任天堂之际，我还有一个要求：那就是创造全新的游戏体验，并为实现这一理想推出全新主机，任天堂的游戏应该吸引更多的消费者！我已经指示公司照着这个方向发展，这是我对新管理层最后、也是惟一的要求。我无法预测我们将来将推出怎样的新形态游戏，但我相信在我的有生之年一定可以亲眼看到这些游戏的诞生！”

岩田聪按照山内溥的最后指示，指挥任天堂综合开发本部研发一部能带来全新体验的游戏机，岩田聪提出的基本原则有两点：成本要低、玩法要新奇。改变游戏产业 20 多年来的进化方向需要非凡的勇气与魄力，岩田聪说 Wii 的开发摸索过程“就像一条漫长的隧道，没有光，也看不到尽头。”直到宫本茂从家中的电视遥控器得到灵感，向开发团队兴奋地大喊：“我们应该从遥控棒开始！”那时在隧道的尽头出现了一缕亮光，那是新时代的黎明之光。

2005 年夏秋之际，NDS 的大成功给予岩田聪继续追求体感之路的信心。9 月份，他决定狙击期待度高涨的 PS3。在 TGS 的基调演讲中，他伸手掏出一对双节棍般的手柄，告诉人们：这就是“革命”的手柄。现场的业内人士们鸦雀无声，那一刻岩田聪的心里凉了半截，他以为业界对任天堂的体感新方向无动于衷。事后，岩田聪才知道人们对这个打破游戏业常识的新手柄惊讶得不知如何反应，在会后的媒体内部体验会中，岩田聪从满场的欢笑声里看到了光明的未来。

E3 2006 是岩田聪当上任天堂社长以来最兴奋的几天，开展首日，大半个会场的人流直奔任天堂展台，白色的试玩区外排起了 E3 历史上最长的队伍。那时久多良木健正拿着相机在 PS3 展台里到处拍照，他喜欢用照片记录自己人生的重要时刻，但他失望地发现 PS3 展台并未出现自己预想的火爆排队景象，有些玩家晃着手柄玩了两下《战鹰》，然后摇摇头走向隔壁的任天堂展台。游戏产业的未来已经在这两个相邻展台的对比中得到了预示，遥控器手柄里毫无高科技含量的 2.5 美元三轴加速感应芯片战胜了集尖端科技于一体、造价将近 900 美元的 PS3。

三年后，索尼与微软收起了当年讥讽 Wii 将“昙花一现”的不屑笑容，各自耍弄着自己的体感操作系统，为体感的未来大唱赞歌。微软受任天堂灵感启发，正准备将体感之风吹向整个 IT 业。不管铁杆玩家们是否愿意，游戏产业正以坚定的步伐迈向体感的世界。图像技术的进化不会因而停滞，但速度会大大放慢，慢到主机生产成本不会动不动超过 500 美元，慢到游戏开发成本不会飙升得令软件商无力接受。体感技术对业界最大的贡献不是把老奶奶和家庭主妇们拉到游戏机前，而是让业界走出了图像进化的牛角尖，让利润率不断降低的厂商们重新看到了暴利的希望。

掌机天下

岩田聪当上任天堂社长的第一年，数十年来从未出现亏损的任天堂遭遇赤字，好在 GBA 处境尚佳，支撑着任天堂度过了最艰难的时期。掌机这棵摇钱树多次拯救了任天堂，这是它庄严不可侵犯的神圣领地。

2003 年 5 月，久多良木健拿出一张小小的光盘，他说这叫 UMD，即“通用媒体光碟”，他将成为未来掌上娱乐的标准媒体格式。索尼的掌机将会使用 UMD，它的容量与 NGC 光盘相当。哦，对了，你们还不知道索尼正在研发掌机吧？她叫 PSP，我们叫她“21 世纪的 Walkman”，她是 PS 家族的小女儿。

十几年前，索尼用 CD-ROM 打倒了固守卡带格式的任天堂。PSP 及其 UMD 格式的同时公布让人们想起那一场推翻任天堂暴政的战争，有人说任天堂借掌机苟延残喘的时光即将结束，索尼终于下定决心要将其赶尽杀绝。第三方欢声雷动，他们想起 PS 发售后的那段黄金时期。多年来他们眼睁睁看着任天堂独享掌机的丰厚利润，现在他们死心塌地追随的索尼要带着大家一起在掌机沃土里共同耕耘收获。PSP 刚公布，99 家厂商宣布加盟，E3 2004 首批公布的 PSP 游戏多达 43 款。

任天堂知道不能在技术上与索尼硬碰，山内溥和岩田聪都早已预料到索尼迟早会进军掌机市场，也料到了

索尼的掌机会有强大的性能。任天堂要避开与索尼的正面竞争，去开辟一块新的市场。岩田聪知道这场战争关系到任天堂的生死存亡，如果输掉掌机这最后的阵地，任天堂的百年基业可能会毁在自己的手中。为了打好这场圣战，任天堂完全放弃了对 NGC 的努力，甚至暂缓其次世代主机的研发，将资源全部集中于 NDS。在索尼预定公布 PSP 售价的 2004 年 9 月 21 日，任天堂提前一个小时公布了 NDS 的售价与发售日，1.5 万日元的价位低于多数分析家的预测。当日索尼的发布会延迟了 17 分钟，会议开始时记者们都等待着索尼对 NDS 的售价作出回应，久多良木健却以“今天不发布 PSP 的任何消息”为开场白，显然任天堂的奇袭打乱了索尼的计划。一个月后索尼宣布 PSP 售价仅为 2 万日元，据说此前的计划是 3 万日元。

2004 年 12 月，NDS 与 PSP 一前一后在日本上市，销量旗鼓相当。2005 年 3 月百万台 PSP 于美国首发，创下美国主机首发规模记录。第三方以空前的热情投入 PSP 带来的掌上商机，Rockstar 顺势推出的《横行霸道 自由城故事》实现累计 800 万套的惊人销量。面对 PSP 咄咄逼人的气势，任天堂开始推行它的蓝海计划，岩田聪大量调用任天堂多年来的资金储备，仅广告预算就拨发了 500 亿日元。从 2005 年夏季开始，以《锻炼大脑的成人 DS 训练》为核心，面向主流人群的大规模广告攻势启动。秋季开始，重金聘请天后宇多田光拍摄的系列广告高密度播出，NDS 销量飞涨，老年人成为游戏产业的一道新风景线。在 PSP 和 NDS 的共同推动下，2005 年掌机占日本游戏总市场规模的 63.2%，掌机从非主流成为绝对主流。

美国任天堂总裁雷吉说：“NDS 是座灯塔，照亮了整个游戏产业的未来。”它的操作创新与经营模式首先指引任天堂启动 Wii 的体感革命，它改变了日本持续多年的游戏人口流失现象，遏制了日本游戏产业持续 8 年的萎缩，重新实现了日本游戏玩家数量与产业规模的增长。NDS 已成为有史以来最成功的主机，不到 5 年销量已突破一亿，且月均销量还在提高，2009 圣诞期间创下全球 200 万台的周销量奇迹。岩田聪对 NDS 的目标已经不是“每个家庭一台”，而是“人手一台”，就像手机一样。

这一场掌机之战没有败者，PSP 也用不到 5 年的时间卖掉了 5000 多万台，2008 年 PS3 最艰难时，PSP 这个坚强的小女儿扛起了整个 PS 家族。2005 年开始，全球游戏产业以超过 10% 的年均增长率高速膨胀，掌机市场规模连年增长是其主要动力。索尼与任天堂每年都有新机型刺激市场需求，掌机的产业规模仍在扩大，而任天堂已经在策划下一轮的增长。岩田聪于新的十年到来之际接受《朝日新闻》采访，透露了 NDS2 搭载体感技术的计划；PSP 高性能换代机种的传闻也开始出现。在新的十年里，掌机的主流化渗透已经在加速进行。

并购浪潮

Square 总部搬迁之前，曾与迪士尼的东京办事处位于同一座办公楼。每天上下班乘坐电梯时，和田洋一经常碰到迪士尼的管理人员们对娱乐业大势高谈阔论。和田洋一很羡慕站在娱乐业制高点的迪士尼，所以 2002 年末，当他实现了与 Enix 的合并，和田洋一按捺不住内心的激动，提出了成为 21 世纪迪士尼的目标。与电影行业一样，游戏业的未来将以大集团大运作为标准。Square 与 Enix 的惊世合并是 21 世纪日本游戏业界的第一起大型并购案，以此为导火索，所有主要发行商都开始与对手商谈强强联合的生存之道。

和田洋一在 Square Enix 合并说明会中说，促成这次世纪并购的根本原因，是双方共有的危机感。Square 自从《最终幻想》电影版投资失败后便一蹶不振，《最终幻想 X》的热销也未能助其脱离困境。索尼的大量注资帮 Square 摆脱了破产危机，但代价是索尼成为 Square 第二大股东，对于其商业经营方向有了很大的干涉权。与 Enix 合并可以冲淡索尼的持股比例，也可以通过《FF》和《DQ》这两大王牌提高在第一方面前的话语权。Enix 财务状况稳健，但游戏开发实力低下，对 PS2 之后越来越高的游戏开发难度已经力不从心，而且在欧美根基薄弱，未来前景堪忧。Square 需要财政靠山，而 Enix 需要一座技术靠山，二者各取所需，一拍即合。超级 RPG 专业户就此诞生。

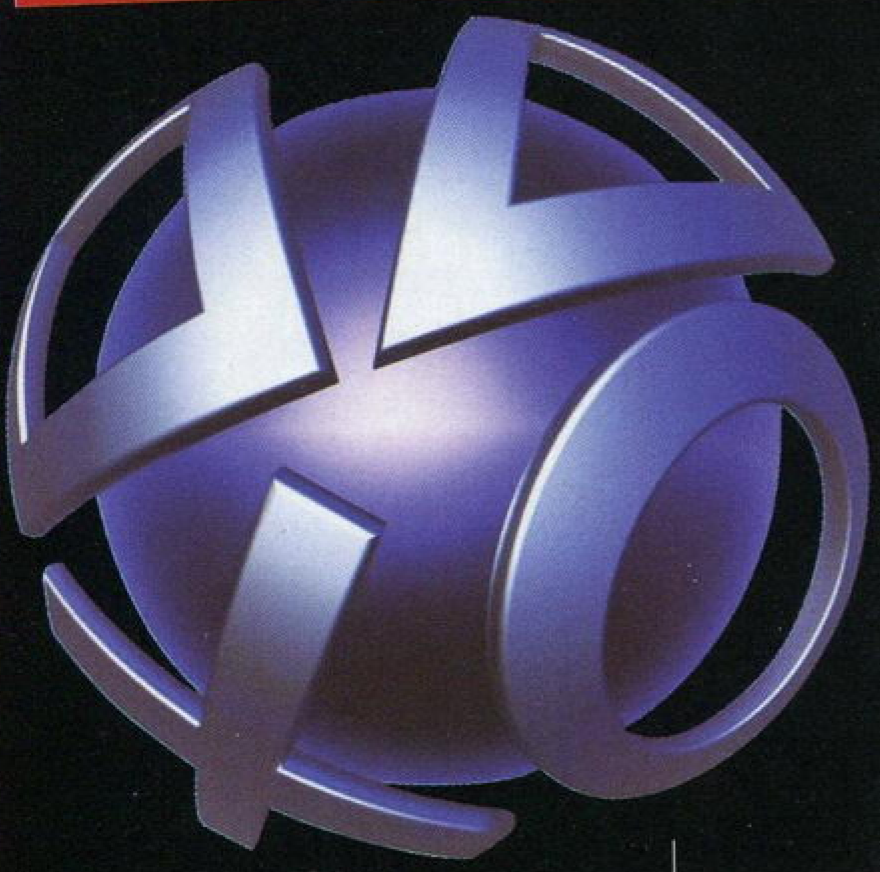
Square 与 Enix 合并声明公布时，日本业界炸开了锅，各大发行商都像进入了发情期，开始与时间赛跑，拼命寻找合适的伴侣，甚至爆出抢亲闹剧。世嘉与 Sammy 的地下情很快浮出水面，几年来与世嘉亦敌亦友的 Namco 慌了手脚，随即公然抢亲。最后已经穷得揭不开锅的世嘉决定追随财力雄厚的 Sammy，正所谓贫贱夫妻百事哀，与同样缺钱的 Namco 结合不会有好结果。Namco 抢亲不成，唯有继续寻觅伴侣。2005 年 5 月，Namco 搭上了财力不俗的 Bandai，一个有技术有人才，一个有财力有品牌，又一桩美好姻缘就此敲定。

日本多数游戏企业并购案总是发生于祸起萧墙之时，Square 与 Enix 合并时刚经历完生死劫，世嘉与 Sammy 合并时债务累累原母公司 CSK 急于摆脱这颗灾星，Namco 与 Bandai 合并时创始人中村雅哉哀叹这家有 50 年历史的老厂已沦为二线。当叛乱者板垣伴信带走整个 Team Ninja 核心团队，把 Tecmo 卷入充满羞耻的官司漩涡中，创始人之子柿原康晴知道终究逃不过合并的命运，但他倔犟地回绝了 SE“友好的”吞并请求，在 10 日之内与 Koei 火速谈好了平等合并意向。这说明 Koei 早已为合并对象的到来做好全身心的准备，就像闺中待嫁的大龄剩女，一旦有合适的对象出现，随时便可加入闪婚一族。

产品线太单一是日本多数发行商渴望合并的主要理由，《最终幻想》电影版惨败后，Square 意识到将企业命运与单个产品捆绑的巨大风险；Enix 的命运早已与《DQ》相连；Team Ninja 叛乱后 Tecmo 失去了核心竞争力，《无双》衰弱后 Koei 对未来迷茫无助。在风险与日俱增的游戏产业，厂商需要均衡的产品组合保持经营的稳定性；需要更雄厚的财力开发大作；将游戏批发给零售商时，他们需要更强的集团影响力，以争取更好的货架位置和更长的上架时间——当然还有更理想的批发价。

游戏产业的并购大潮仍在继续，跨国大合并正在成为新趋势。从 Activision 与 Vivendi 的美法大联姻，到 Square Enix 收购 Eidos，通过合并实现天下部武，游戏产业正在成为一个无疆界的战场。几大巨型集团瓜分天下的格局已初步成型，这是游戏产业步入成熟的标志。

网络化



新千年最激烈的主机大战是一场因网络而挑起的战争。

1994 年 12 月 PS 发售时，Mosaic 公司推出了网景浏览器 1.0 版本，互联网的时代开始到来。那时久多良木健告诉他的下属：未来索尼最大的敌人将会是微软，因为微软已经宣布加入互联网战争。当时没人会把一家做家电的公司和互联网这个新名词联想到一块，直到 5 年后 PS2 公布时，索尼才将它的网络野心昭告天下。比尔・盖茨与时任索尼社长的出井伸之交情不错，他曾亲自登门提议由微软向 PS2 提供操作系统，遭到拒绝后，盖茨回到雷蒙德总部，他把索尼列入重要对手的黑名单，他不假思索地批准了微软内部已经提出多时的 Xbox 计划。战争已经开始，这是一场 IT 业与家电业之间的网络之战。

PS2 拥有的网络功能是促使比尔・盖茨进攻游戏机市场的直接原因。当盖茨提出“数字十年”构想时，他所设想的未来是一个通过网络连接的数字化世界，一切数字化产品都通过微软的网络服务提供。盖茨相信在 IT 业没有人是微软的对手，但“数字十年”计划需要有大量家电厂商参与，而在这个主要由日本人把持的行业里，微软鞭长莫及。1998 年 Windows98 的销量只有 1200 多万套，而 PS 的销量超过 2000 万，如果每个 PS2 玩家都成为索尼的网络用户，“数字十年”也许将成为索尼的世界。微软必须不惜一切代价阻止索尼的网络野心，在 Xbox 计划中，盖茨将其配套的 Xbox LIVE 视为重中之重，总共投入了 20 亿美元的预算。为了 Xbox LIVE，微软不惜让每台 Xbox 的成本提高 100 美元，也要使内置硬盘成为标准配置。

微软与索尼都高估了家庭宽带的普及速度，由于宽带普及率低以及家用机玩家的游戏习惯，PS2 与 Xbox 的网络普及都进展缓慢。索尼早早地抛弃了 PSBB，而对网络始终一条心的微软一直在坚持赔本赚吆喝，后期通过《光环 2》等游戏而风生水起。Xbox 虽然输给了 PS2，却打赢了第一场家用机网络战争。

1993 年 11 月 16 日，久多良木健在 SCE 成立当天对首席技术官茶谷公之说，PS 是迈向网络世界的第一步，通过 PS 在半导体技术上建立基础，然后才能建立属于自己的网络世界。微软的网络计划是从软件入手，而索尼则是从芯片着手。由于网络条件限制，久多良木健将网络计划推迟到 PS3，为了这个宏伟的计划，它需要一枚强大的芯片作为网络时代的细胞——这就是 CELL，它被索尼称为“宽带引擎”。2005 年，霍华德・斯金格当上索尼 CEO 后，网络计划的重要性上升到集团高度。斯金格虽然不满久多良木健独断独行的作风，但在网络目标上存在共识。久多良木健失势后，索尼对 PSN 的推广没有丝毫松懈。为了迅速扩大 PSN 用户基数，索尼集团提供强力后盾，维持 PSN 服务的免费提供。2009 年初，索尼进行了第 N 次的集团改组，新成立的网络化产品及服务部门几乎涵盖了索尼集团的半数产品，包括游戏机、电视、电脑、手机等，围绕 PSN 的“索尼网络服务”将这一切贯穿——索尼正在实现盖茨十年前设想的数字十年网络家庭。

索尼在网络上不断砸钱时，X360 的网络战略却从激进转为保守。进入 2009 年后 PSN 的用户数量超过了 Xbox LIVE，但 Xbox LIVE 通过收费服务和可观的下载收入实现了盈利。X360 发售两年半之后，Xbox LIVE 总共实现 10 亿美元的营收，预计到 2013 年可达年均 10 亿美元的规模。以射击类为主的游戏类型改变了家用机玩家的游戏习惯，并推动网络模式在动作、冒险、体育等游戏类型上的全面普及。网络已成为次世代游戏不可分割的整体，反倒是完全没有网络内容的游戏变得凤毛麟角。

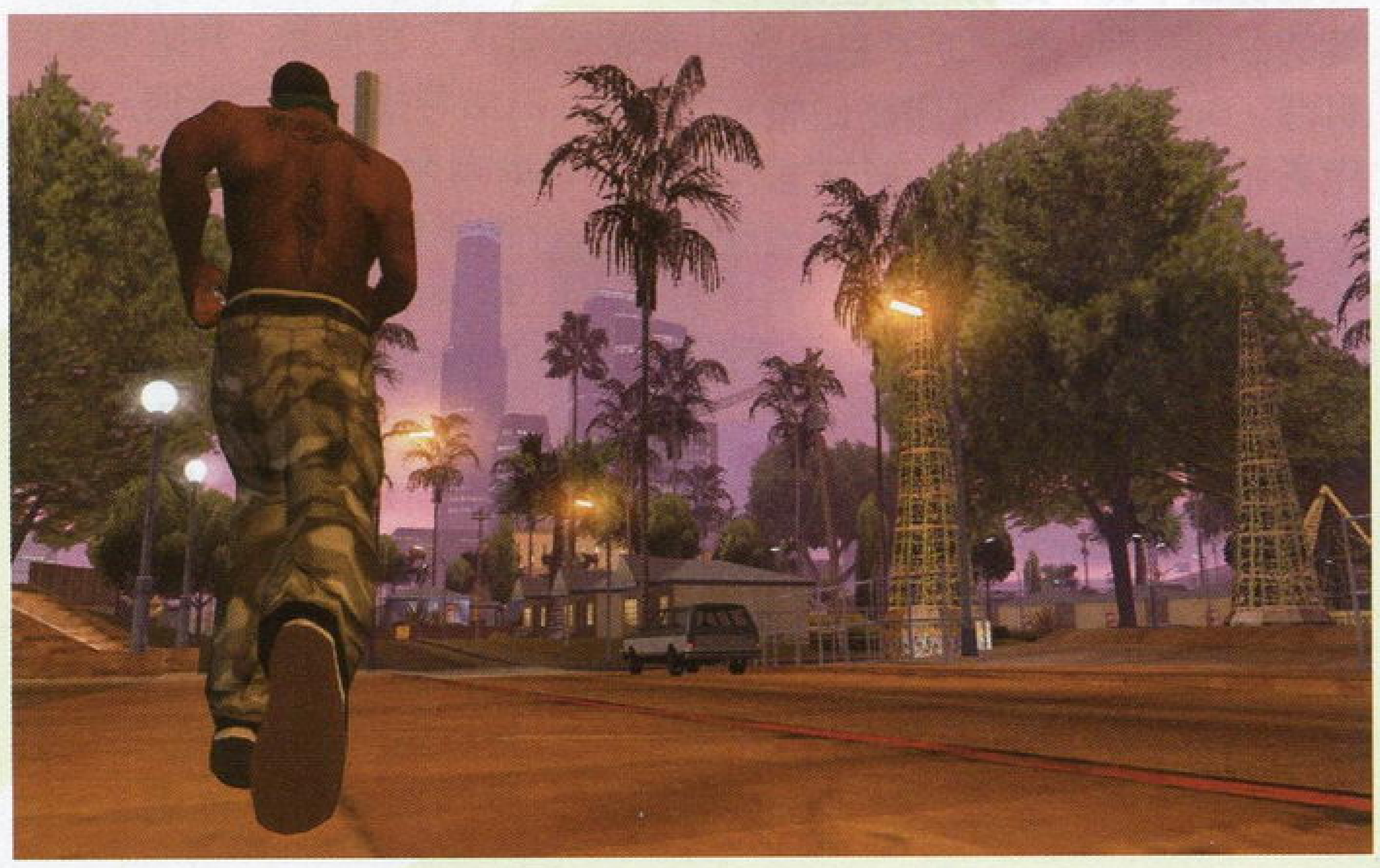
下一个十年，网络的重要性可能会高于游戏本身，甚或网络本身将成为“主机”。GDC2009 亮相的 OnLive 游戏点播服务给整个业界以深刻启迪。通过云计算的原理，将游戏运算任务交给远端的服务器，当带宽得到保证后，玩家只需要最简单廉价的硬件终端就可以玩到画面质量最高的游戏，硬件进化将毫无意义。也许未来三大主机厂商的战争将从硬件完全转为其各自的网络平台，网络就是游戏机进化的终点。不过三大巨头仍然有可以不断更新换代的硬件可卖——体感革命已经为游戏机的消失保留了退路，当硬件商再也没有主机可卖时，也许还可以销售不断更新换代的控制器填补硬件收入。

十年游戏十宗最

最畅销 横行霸道 圣安德里亚斯

根据 Take-Two 发布的数据，《横行霸道 圣安德里亚斯》PS2、Xbox 和 PC 版总计销量达 2200 万套。对任天堂来说，2000 多万的销量不算什么，在任天堂的历史上销量超过 2000 万的游戏就有 10 款，但这些游戏都是与主机或者控制器同捆销售，严格来说不能算是软件销量。在 21 世纪终于诞生了一款不靠硬件同捆就卖掉 2000 多万套的游戏。《横行霸道 圣安德里亚斯》的销量记录至今还没有被打破。

《横行霸道 圣安德里亚斯》也是 21 世纪最具争议性的游戏。“《GTA》系列”一直都因为其暴力内容而处于社会争议的风口浪尖，《圣安德里亚斯》由于“热咖啡”补丁而暴露出来的隐藏性迷你游戏让社会争论达到了顶点。希拉里亲自出面抨击了游戏中的暴力与色情现象，并要求联邦贸易委员会对美国 ESRB 游戏评级系统进行调查，所有 M 级游戏都进行了清查，包括《圣安德里亚斯》在内的多款游戏从 M 级改为 AO 级。这起事件导致 ESRB 声誉扫地，有政界人士提出应该由政府出面对游戏评级进行监管。广泛的社会争论使《圣安德里亚斯》的媒体曝光度大大提高，这反倒成为其长期热销的重要原因之一，玩家都想知道游戏里隐藏的迷你游戏到底是怎么回事，所以这起事件后游戏销量大增。社会争议一直是《GTA》的销量促进剂，争议越大销量越高，“热咖啡”事件把希拉里也变成了游戏的间接宣传者，真是想不畅销都难。



最受好评 横行霸道 IV

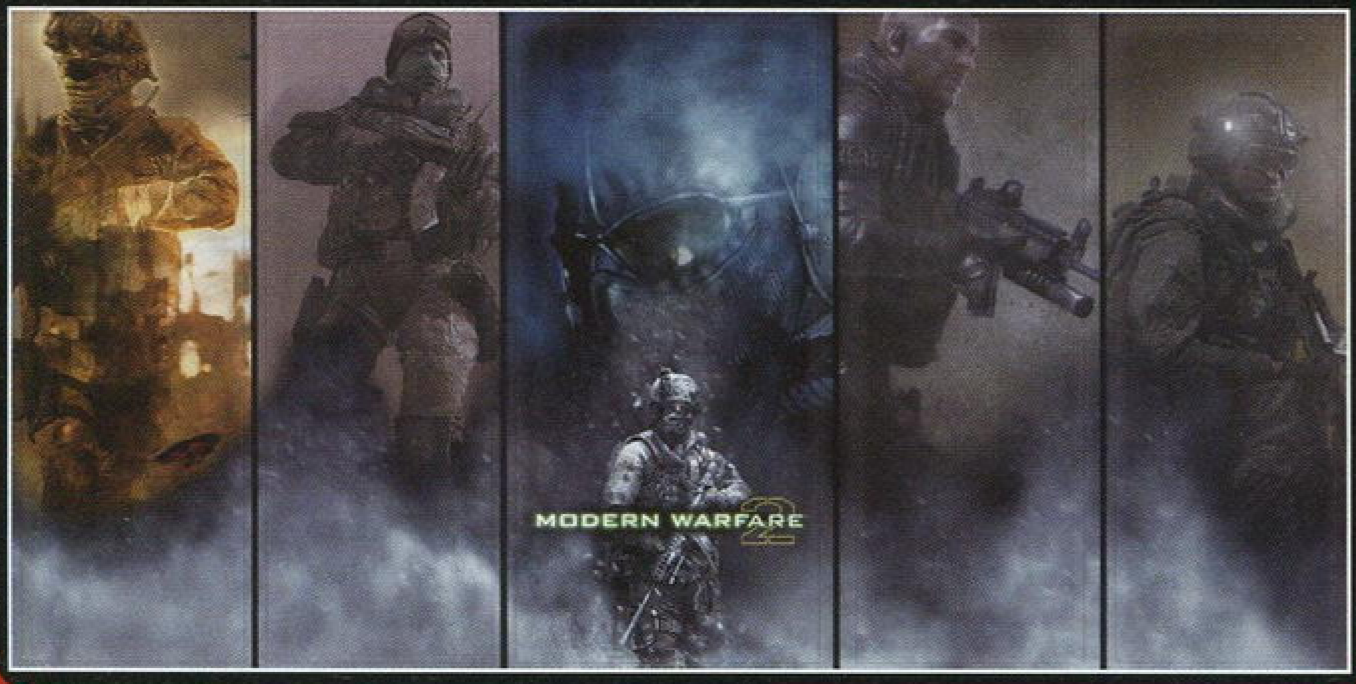
21 世纪是“横行霸道”的时代，第一个十年里最畅销与评价最高的游戏碰巧都是《GTA》。根据 Gamerankings 网站对全球 60 多家媒体的评分统计，PS3 版《横行霸道 IV》综合得分为 97.31 分，在历史评分排名中位列第二，仅次于《塞尔达传说 时之笛》。而如果仅计算那些权威媒体的评分，《GTAIV》应该是历史第一，在初期 20 多家主要媒体的评测中，它的综合得分超过 99 分，足足比《时之笛》高出两分。它获得了 GameInformer、GameSpot、IGN、GamePro 这四家最权威游戏媒体的大满贯，这是任何游戏都从未有过的殊荣，而且在 IGN 的画面、游戏性等各项指标评分中全部获得满分。除了游戏媒体外，《纽约时报》、《今日美国》、《泰晤士日报》等主流传媒都对本作进行了特别评测，大多是满分或接近满分的评价。

《横行霸道 IV》也是历史上第一款开发成本超过 1 亿美元的游戏，标志着游戏开发规模真正进入了好莱坞大片的级别。可惜的是，最高的成本并没有换来最高的销量。目前将该作 PS3、X360 和 PC 三大版本销量相加也没有达到 1500 万套，也许这是因为它还少了一杯热咖啡吧……

最赚钱 使命召唤 现代战争 2

销量最高不代表销售额最高，任天堂的很多游戏都是走低价策略或者硬件捆绑策略，虽然销量很高，但游戏创造的销售收入不一定很高。你可能会说任天堂的游戏开发成本低，所以利润率应该很高。实际上，对于销量超过 1000 万套的游戏来说，几千万美元的开发费用已经不算什么了，《任天狗》、《脑白金》等游戏的开发成本可以忽略，但数年来总计投入的宣传费用也达到了数千万甚至上亿美元，成本并没有人们想像的那么低。所以，对于千万级大作，游戏售价才是总盈利额的关键。

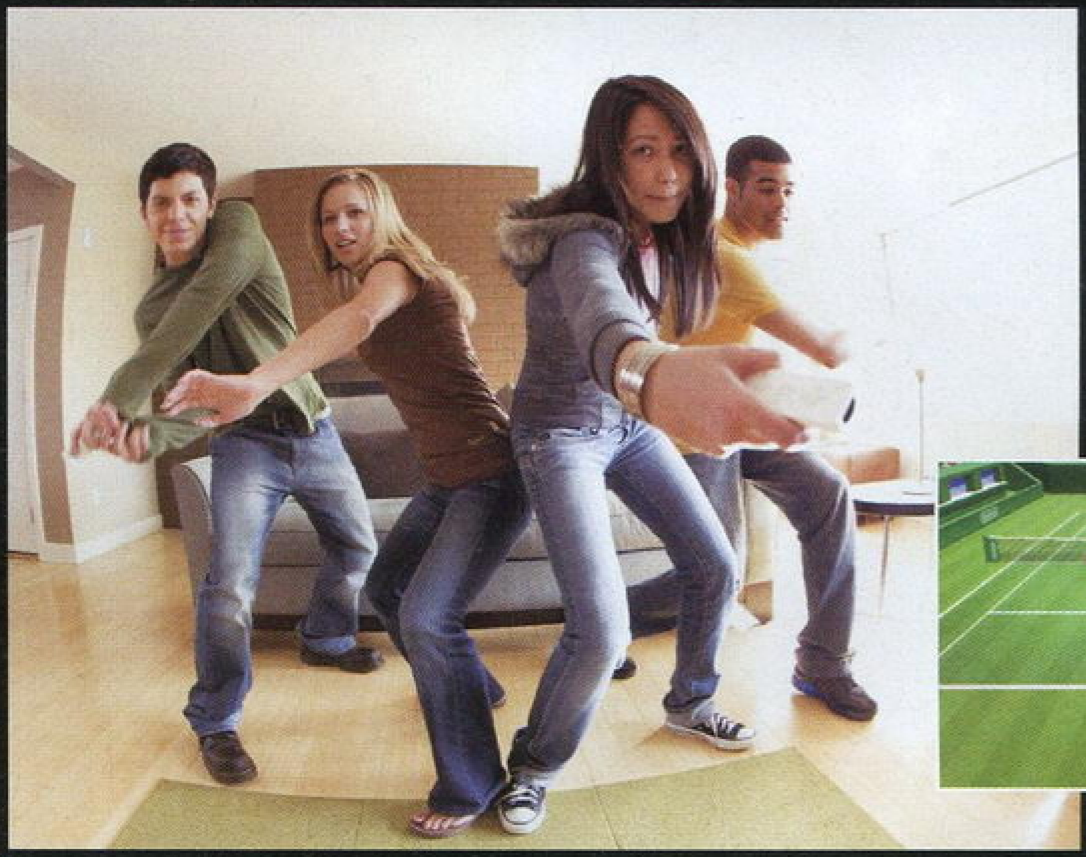
《使命召唤 现代战争 2》游戏售价 60 美元，在欧洲的价格更高，排除掉一些商家打折销售的因素后，该作总计 1600 多万套的销量共实现了 10 亿美元的销售额。而且目前该作仍然保持畅销，分析家称突破 2000 万销量只是时间问题，由此推算，其总销售额会达到 12 亿美元以上。《现代战争 2》的游戏开发、宣传、生产、包装、运输等的总成本加起来是 2 亿美元，也就是说，它的最终总利润会达到 10 亿美元，扣除其中的零售商所得、上交给索尼和微软的权利金，以及其他一些杂费后，Activision Blizzard 本身应该会有 6 亿美元左右的净利润。据《洛杉矶时报》报道，任天堂每张游戏的毛利一般为 10 美元左右，也就是说要卖出 6000 万套游戏才能达到《现代战争 2》的利润规模。



最普及 Wii Sports

在 Wii 发售之前，大家看到历史销量排行榜中那个高高在上的《超级马里奥兄弟》时，一定会有种叹为观止的感受。4000 多万套的销量为那个令人怀念的时代抹上了神话般的色彩。FC 的累计销量只有 6191 万台，《超级马里奥兄弟》的销量却达到了 4023 万套，这样的软硬件销售比例是令人难以理解的。其实很多亚洲玩家可能都不知道的是，当年《超级马里奥兄弟》是随 NES（美版 FC）同捆赠送的，就像如今的《Wii Sports》一样。Wii 的销量将远高于 FC，所以《Wii Sports》超越了《超级马里奥兄弟》，登上了历史销量榜首。

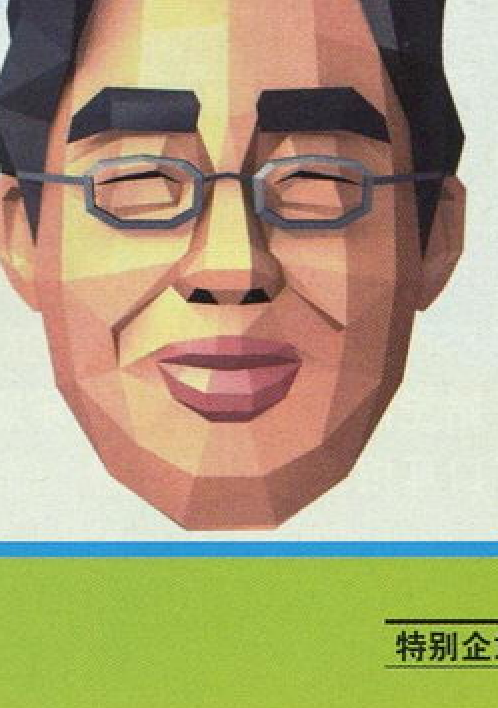
《超级马里奥兄弟》通过半卖半送才实现了 4000 多万的销量，但没人敢质疑它的伟大。《Wii Sports》将近 6000 万的“销量”没有给任天堂创造多少直接利润，但它的意义同样伟大。当年任天堂是通过《超级马里奥兄弟》让美国玩家看到 NES 与雅达利 2600 的不同，展现其前所未有的乐趣。而《Wii Sports》也是向全新的用户人群展示 Wii 的特点，用人们广为接受的几种体育项目表现 Wii 的简单有趣。在游戏产业里，百万销量是成功的标志，千万销量则是会形成大规模的社会现象，而与主机一样普及的游戏代表的是一个新的时代。《Wii Sports》就是体感时代的标志，它是玩家与游戏业界的体感启蒙软件。



最返璞归真 锻炼大脑的成人 DS 训练

在游戏画面已经进化到 1080p，做一个人物建模就要花掉几十万个多边形的年代里，你很难再找到一个比《锻炼大脑的成人 DS 训练》画面更简单的游戏。这款游戏惟一一个最复杂的地方可能只有它的名字——《东北大学未来科学技术共同开发中心川岛隆太教授监修 锻炼大脑的成人 DS 训练》，如果你能够一字不漏的把这个名字记住，说明你的记性还不赖，可能它的游戏名本身也是为了“脑锻炼”的目标而取。

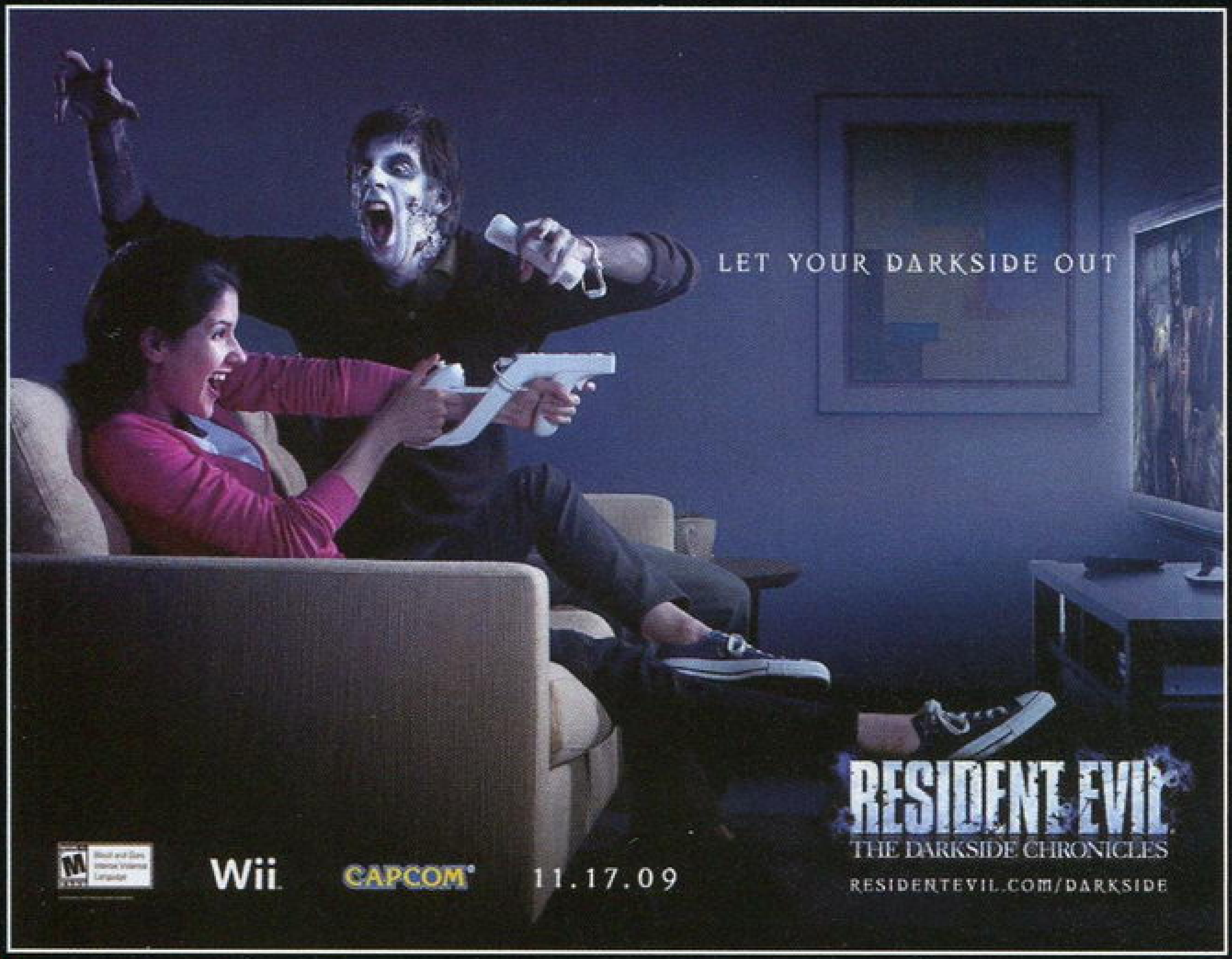
这是一个由十几人的小团队用了三四个月的时间制作完成的游戏，这不禁令我们惊叹——不是惊叹他们的工作效率高，而是惊叹做一个算术和记性练习小软件也要费这么大的劲。这款游戏的画面已经简陋到没有画面可言，惟一能让我们将其与正常游戏画面联系起来的只有几十个多边形构成的棱角分明的川岛教授头像。就算是几十年前的《俄罗斯方块》，画面也要比它复杂一些。这个返璞归真到极致的游戏，以及同样只用了三四个月做好的“续作”总共销售了 3000 多万套，而且到现在还在卖，去年圣诞期间还有每周十几万的销量，一直以微弱优势领先于《横行霸道 自由城轶事》。这个圣诞节里，Rockstar 的豪斯兄弟估计一想到川岛教授傻笑的头像就会恨得牙痒痒。

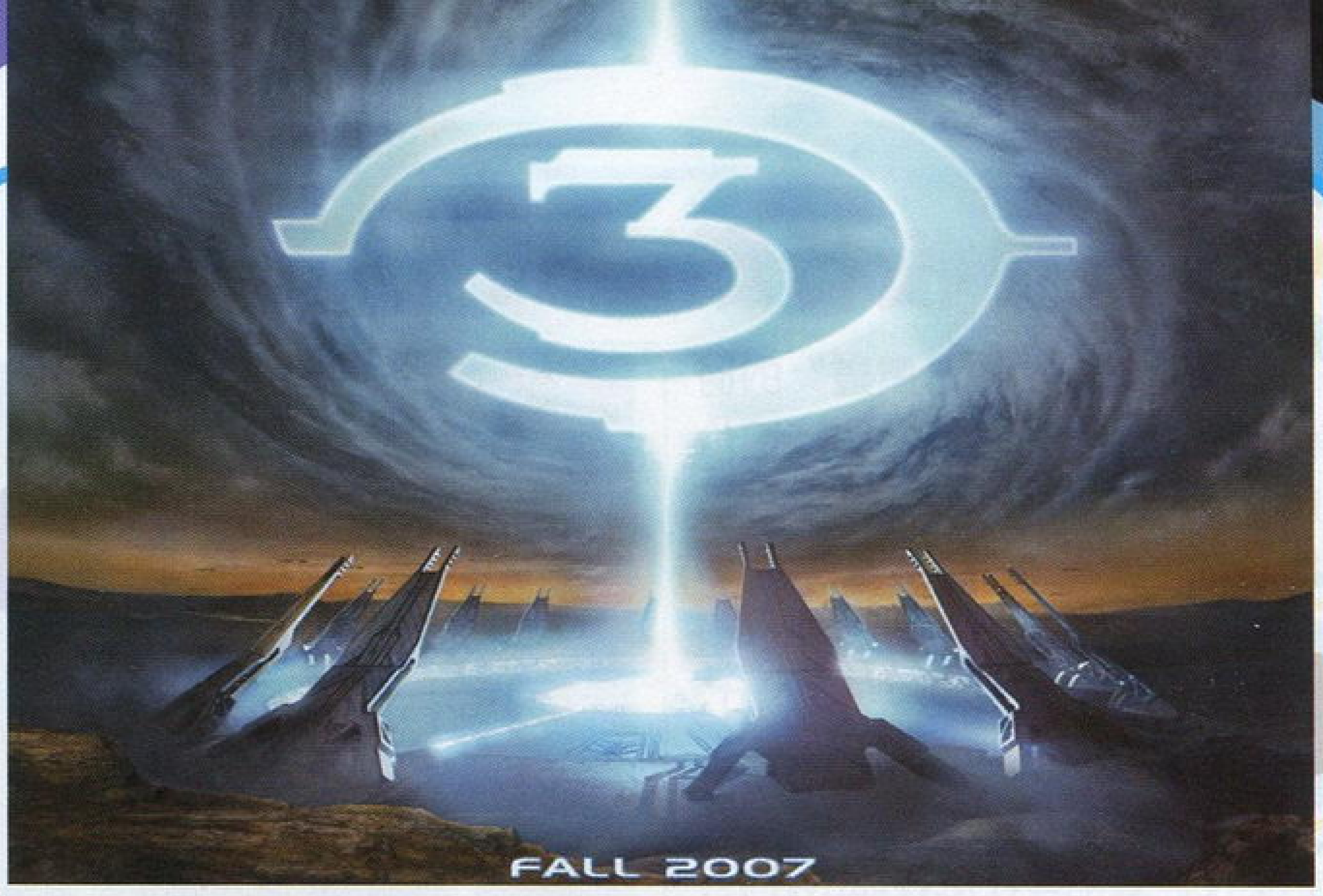


最朝秦暮楚 生化危机 4

Capcom 的朝秦暮楚已经在业界出了名，而在 Capcom 朝秦暮楚的案例中，又以《生化危机 4》最为典型。在《生化危机 2》完成后，Capcom 就成立了一个由神谷英树带头的“小恶魔组”，开始面向 PS2 开发《生化危机 4》。结果这款游戏做着做着变成了《鬼泣》。后来三上真司决定由任天堂独占《生化危机》全系列，真正的《生化危机 4》开始开发。最初的《生化危机 4》设计方案沿用了《生化危机 2》的传统恐怖生存游戏方式，即将做完时三上觉得不满，于是把游戏完全推翻重来，变成了后来大家看到的崭新形态。三上真司下毒誓如果《生化危机 4》出在 PS2 上就砍掉自己的脑袋，结果由于 NGC 版销量不佳，Capcom 高层做出了移植 PS2 的决定。这起事件后，有人讥讽说：“Capcom 说独占全世界都笑了！”

在人们都以为事情已经过去的时候，Capcom 就像是为了增加《生化 4》独占事件的喜剧效果，公布了《生化危机 4 Wii 版》，在其中加入了当初号称是 PS2 版独占的“the another order”，这下真是全世界都笑了……





最大牌 光环 3

每个游戏工作室一旦成名后，都多少会有些耍大牌，不管是暴雪、id Software 还 是 Valve，当人们问起他们的新作将何时发售时，总是会得到“做好就发售”这样的回答。Bungie 虽然早已是微软的自己人，但是由于他们的《光环》对微软的战略意义实在太高，微软为了不影响他们的游戏质量，对 Bungie 提供了很大的创作自由，它的办公场所都是微软单独安排的，与微软总部和微软游戏事业部并不在一个地方，即使是微软集团的很多高层都不容许进入。而最大牌的是：即使比尔 · 盖茨发话，也无法让他们加快游戏开发速度。

2005 年 5 月比尔 · 盖茨在接受《时代》杂志采访时说：“PS3 发售时，我们会有《光环 3》等着他们。”这相当于最高统帅下达的军令状，对微软来说，用《光环 3》狙击 PS3 是最重要的战略部署之一。然而 Bungie 仍然我行我素地按照自己的速度开发《光环 3》，它最初计划作为 X360 首发游戏，盖茨已经将期限延长了一年，结果到 2006 年中发现《光环 3》还是个半成品，狙击 PS3 的任务只好交给《战争机器》。Bungie 在《光环 3》发售一周后就宣布从微软脱离，这应该是与《光环 3》几年来进度不断拖延以及罔顾盖茨的命令有关。而且从《光环 3》身上也可以看到 Bungie 的技术实力已经落后于 Infinity Ward 等后起之秀。尽管如此，由于 X360 的实力今非昔比，《光环 3》的销量也超过了 Xbox 时代最强的《光环 2》，正式进入千万殿堂。

最大器晚成 怪物猎人

2004 年 Capcom 在 PS2 上 推出《怪物猎人》时，自己都对这个网络游戏不报什么希望。那时索尼几乎已经放弃了 PSBB 网络计划，多数 PS2 玩家都不愿意接受网络，《最终幻想 XI》PS2 版都只能卖十几万套，Capcom 自己的《生化危机 逃出生天》也碌碌无为，《怪物猎人》这么个默默无闻的原创游戏又能抱什么希望？

《怪物猎人》发售后，因其有趣的网络狩猎而在小部分拥有 PS2 上网条件的玩家中传为佳话，由于该作单机玩也相当有趣，因此总共获得了 29 万套的销量。之后 Capcom 再接再厉推出了《怪物猎人 G》和《怪物猎人 2》，销量不断提升。直到 2005 年末推出了 PSP 版，《怪物猎人》的魅力才开始觉醒。便利的联机乐趣促进了口耳相传效应的发酵，《怪物猎人携带版》走上了与当年《口袋妖怪》相同的明星之路。经过一年多的口耳相传，《怪物猎人携带版》的销量达到了 110 万套。Capcom 已经多年未在日本产生百万大作，《怪物猎人携带版》是一个意外的惊喜。所以开发 PSP 的续作时，由 Capcom 社长之子迁本良三亲自担任制作人。Capcom 通过在日本各地举办“狩猎大会”催化口耳相传效应，《FAMI 通》等游戏媒体也在不断跟风造势。2007 年的日本游戏大赏中，《怪物猎人携带版 2》抱走了年度大奖，颁奖者在发言时感慨《怪物猎人》已经在日本中小学校里成为社会现象。

《怪物猎人》的热度通过口耳相传的方式传播，2008 年 3 月《怪物猎人携带版 2nd G》发售时，狩猎热已经扩散到全日本。《MHP2G》可谓气势如虹，发售 6 日后出货量宣告突破百万，一个月后成为日本第一款销量突破 200 万的 PSP 游戏。之后该作的发展已经超出了所有人的想像，已经卖了 200 多万套的《MHP2G》仍然坚挺地保持在销量榜的醒目位置，就像之前的“脑白金”一样成为 TOP10 销量榜中的常客。2008 年末 10 月廉价版发售后不久，《MHP2G》累计销量突破 300 万！这是继《勇者斗恶龙 VIII》以来 PS 系主机上首次重现 3 白金级销量。到 2009 年 7 月，《MHP2G》销量已达 350 万套。2008 年后，PSP 在日本完全恢复元气，销量持续超越 NDS，靠的就是《MHP2G》带来的狩猎热潮。

最忠诚 潜龙谍影 4

Konami 并不是一家以忠诚著称的第三方，但是在 PS3 最艰难时，它却成为索尼最忠实的合作伙伴。早在 2001 年，Konami 已经高调宣布支持 Xbox。不久，Konami 宣布会在 Xbox 上推出《寂静岭 2》和《潜龙谍影 2》，这在当时也是引起了轩然大波。《潜龙谍影 2》从 2000 年在 E3 展上震撼展出以来，被认为是 PS2 画面最强的游戏，连续两年成为 E3 展最受关注的游戏。虽然在 2001 年末大作如云，还有《光环》、《横行霸道 III》等大作蓄势待发，但在当时以《潜龙谍影 2》的期待度最高。Konami 将这样一个超大作从 PS2 独占改为跨平台，在当时而言轰动程度不亚于 2008 年的《最终幻想 XIII》跨平台。Konami 甚至决定将 Xbox 版《潜龙谍影 2　实体》的发售日制定在 PS2 版之前，由于有时间上的领先优势，而且这是 Xbox 玩家玩到《潜龙谍影 2》的惟一选择，所以 Xbox 版的销量几乎是 PS2 版的 4 倍，达到了 62 万套，可见 Xbox 玩家对于《MGS》还是非常渴望的。可惜当《MGS3》快发售时，Xbox 已经奄奄一息，Konami 一门心思地专注于 PS2。

《MGS4》对于 PS3 具有无可替代的重要意义，当玩家对 E3 2005 索尼播放的大量新作影像表示强烈怀疑时，小岛秀夫在 TGS2005 演示了绝对即时演算的首个《MGS4》预告片，在当时激烈的机能大辩论中为 PS3 提供了最有力的支持。从此《MGS4》成为展示 PS3 真实机能的代表性游戏，就像当年的《MGS2》一样。PS3 发售后，不断有原定 PS3 独占的大作宣布跨平台，关于《MGS4》是否会登陆 X360 的讨论与谣言充斥着业界，微软也公然表示正在努力与 Konami 谈判。PS2 时代对微软十分热情的 Konami 这次却不为所动，小岛秀夫坚持让《MGS4》成为了 PS3 最后的第三方独占大作。即使曾与其并肩支持 PS3 的《最终幻想 XIII》也变成了跨平台，《MGS4》依然是 PS3 绝对独占，连晚一年的移植版也不愿给 X360。Konami 宁愿放弃显而易见的数百万套销量，除了是因为索尼提供了不少好处外，还有一个原因是忠诚地遵守了对 PS 系玩家的承诺。《MGS》曾被美国玩家票选为最喜欢的 PS 游戏，《MGS2》是 PS2 综合评分排名第二的游戏，《MGS》这个品牌已经在 PS 系玩家中建立了深厚的感情，如果出尔反尔导致玩家反感也许会得不偿失。

最泛滥《无双》系列

一个游戏公司做了一个成功的游戏系列，想要在其身上多赚点钱是天经地义的，特别是 Koei 这种做了几十年的历史战略游戏却一直没有大发展的中型游戏公司。《真 · 三国无双 2》是 Koei 历史上第一款销量过百万的游戏，达到了过去《三国志》、《信长之野望》等战略游戏的数十倍，这巨大的成功导致 Koei 再也无心制作战略游戏，一门心思全放在“无双”身上。将三国题材“无双”之后，Koei 很自然地将它拿手的战国题材也“无双”化，在此之余还要通过“帝国篇”、“猛将传”等衍生与加强版性质的游戏创造最大的价值，以至于如今一提起 Koei，大家就会在脑海里蹦出一群武将在人群中“割草”的画面。

从 2000 年推出第一作《真 · 三国无双》开始，9 年时间里 Koei 已经推出了 40 多款“无双”相关游戏，平均每年将近 5 款。目前已经形成了《真 · 三国无双》、《战国无双》、《无双大蛇》以及与 NBGI 合作的《高达无双》四大主系列，其中作为最大主系列的《真 · 三国无双》就有 20 多款游戏。对于“无双”玩家来说，每一个新作都有其独到的创新与变革，但不变的题材、不变的人物、大同小异的游戏方式已经造成玩家的审美与感官疲劳。特别是进入次世代之后，“《无双》系列”与过去相比并没有太大进化，这个被过度开发的游戏系列开始显得老态龙钟，游戏销量的不断下跌令 Koei 心急如焚。尽管如此，Koei 已经习惯了依靠“无双”度日，短期内还没有打算转向以其他类型为主力。为了带给大家全新的“无双”感觉，Koei 力图在题材上多多创新，《特洛伊无双》、《北斗无双》等新作被寄予厚望，未来 Koei 还会继续以割草专业户的身分将“无双”拓展到更广阔的舞台。

华立科技 WAHLAP TECHNOLOGY

街机新时代

报道第二弹!

在上期"华立 · 街机新时代"专栏中,我们向读者们介绍了《霸 三国志大战》的一些基本情况,本期我们继续带各位玩家较为深入的了解这款全中文街机大作的游戏系统。《霸 三国志大战》目前已经登陆内地超过 10 余家大型街机商铺,广州、长沙、南京、武汉、上海等大城市的玩家都有机会体验游戏的精彩。本期附赠光盘中还收录了游戏的视频,对本作感兴趣的玩家可以先睹为快。

游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录

全亚洲最火红的卡牌街机登陆中国内地

游戏基本流程图

●插入君主卡

需先插入专用的君主卡后才能投币进行游戏。第一次游戏的玩家请从新手教学开始。

●游戏模式

游戏共有"玩家对战"、"锻炼模式"、"群雄传"三大模式。

●登录武将卡

请组合要使用的武将卡,并全部摆放在机台控制盘面上,即可登录。

●战斗

移动机台面板上的武将卡与敌人战斗,战斗的胜负取决于双方城池血量的多寡。

●成绩结算

根据战斗结果,君主会有不同的成长,并且将资料存储在君主卡内。

●获得武将卡包

游戏结束后,机台会随机赠送一枚武将卡包。

《霸 三国志大战》的灵魂角色

武将卡

"武将卡"是《霸 三国志大战》游戏中最重要的灵魂,透过武将卡,才能操控各个部队上阵杀敌、攻城掠地。在《霸 三国志大战》中,所使用的武将卡超过 100 张以上,包括刘备、曹操、孙权、吕布……等等在《三国演义》中登场的名将都一一化做游戏卡牌,随时听从玩家的调遣。每次游戏前,玩家可以从自己拥有的武将卡中挑选出合适的卡牌组合,与对手进行战斗。

武将卡的取得

至于要如何取得武将卡?很简单,只要每次游戏后,机台就会自动排出一张武将卡作为玩家游戏的奖励。因此每次的游戏,玩家能够同时享受游戏和收集卡牌的乐趣。至于第一次游戏的新手玩家,则可以通过购买"新手包"来快速地加入游戏。新手包里除了有一张可储存游戏进度和战绩的"君主卡"外,同时还附上 4 张武将卡,让第一次游戏的玩家一开始便有 4 位武将可以操控。

武将卡的分类

武将卡基本上可依「稀有度」(也就是取得机率)分成四种。一般而言,武将的知名度较高或是能力较高的卡牌,通常稀有度也比较高,不容易拿到,但由于这些稀有武将卡拥有的超绝能力,往往会成为牌组中不可或缺的「重点卡牌」,可说是玩家搜集的最大目标。

金(SR)	特级卡	银(R)	稀有卡	黑(UC)	上级卡	白(C)	普通卡
取得机率	稀少	取得机率	小	取得机率	中	取得机率	大
这是所有玩家眼中的梦幻金卡,种类最少,取得机率也最低。此类武将卡通常都拥有绝佳的能力。		稀有度仅次于金卡的银卡,但却拥有不输金卡的武将能力,而且卡牌种类也比金卡多一些。		取得机率较高的黑卡,种类数也多,其中有不少武将能力也颇佳,可说是非常实用的卡牌。		取得机率和卡牌种类最多的白卡,由于这类卡牌武将 COST 都只要 1 ~ 1.5 点,是组牌时最具弹性的搭配卡牌。	

©SEGA

武将卡说明

计略说明

“计略”的名称一般直接来自《三个演义》中大家耳熟能详的关键字。

●所属势力

该武将所属势力，目前游戏中共有魏、蜀、吴、其他四种势力，当牌组中拥有的武将势力别不同的话，士气上限值便会下降。（另外，不同势力的卡牌底图颜色也会不一样，魏→红；蜀→绿；吴→蓝；他→黄）

●武将 COST

使用该卡牌武将所需花费之 COST，共有 1～3 不等的 COST 值，COST 越高的武将，能力也越强，不过出战时，玩家的牌组武将 COST 合计最多只能到 8。

●武将名

除了卡牌正面的武将名外，在卡牌背面更有人物的基本资料和生平事迹、知名台词等说明。

●武力 / 智力

该武将和所率领部队的武力和智力，数值分别从 1～10 不等，数字越大表示能力越佳。武力会影响部队的战斗力；智力则会影响计略的效果以及伏兵接触时的伤害。

●特技

特技是在战斗中会自动发挥作用的特殊能力，每张卡牌所拥有的特技分别从 0～3 个不等，可分为：

伏：伏兵，在敌人看不见的情况下，突然出现并造成敌方部队重创。

栅：防栅，游戏开始时，在部队前方放置防护栅栏。

活：复活，撤退的时候，比一般部队更快复活。

魅：魅力，增加游戏一开始的士气值。

勇：勇猛，在武将单挑的情况下，比较容易获胜。

●兵种

代表该武将和部队的兵种，分别有骑兵、枪兵、弓兵、攻城兵、步兵等五种兵种，每种兵种都有自己的特性和相克的关系。

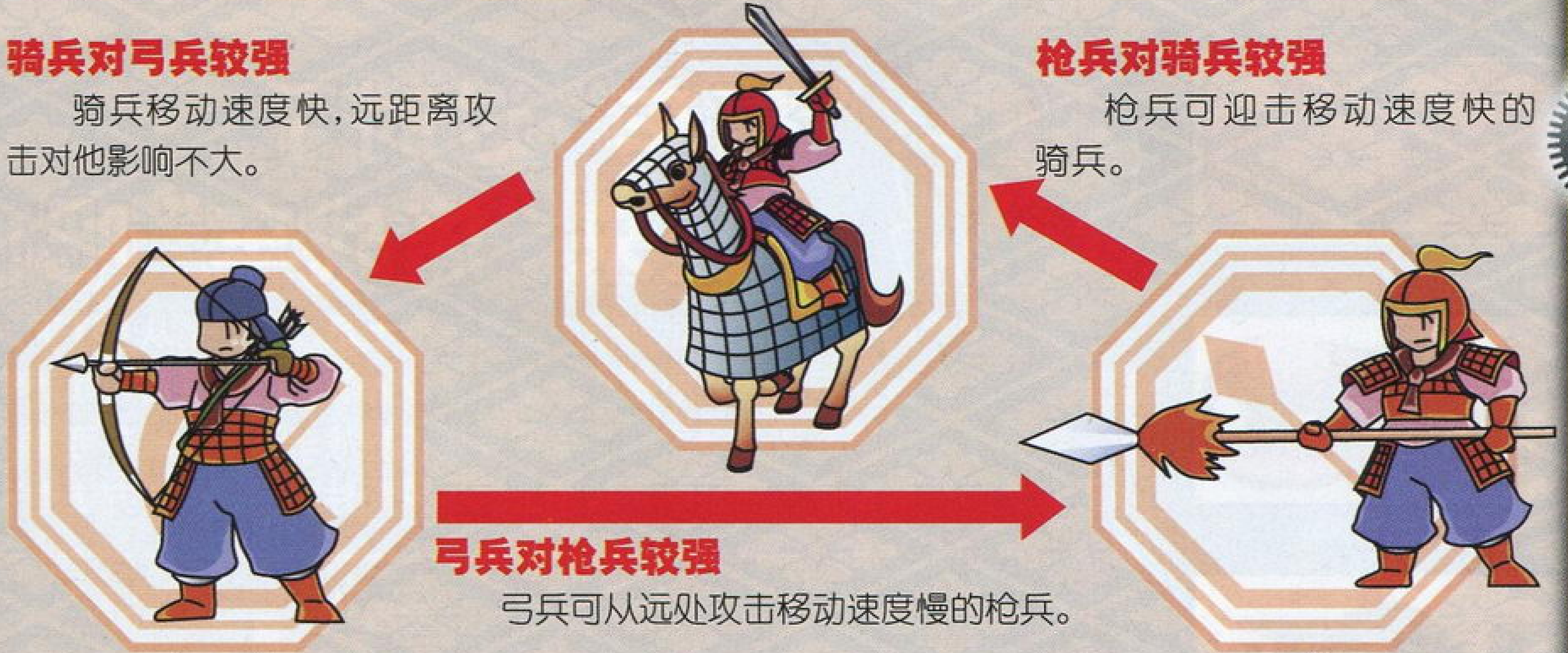
骑兵：移动速度快，加速时会有额外的突击伤害。

步兵：没有特殊的优点或缺点。

枪兵：擅长应付从正面而来的攻击。

弓兵：静止时可使用远距离攻击，但不擅长近身战。

攻城兵：可对城血造成很大伤害，但移动速度缓慢。



骑兵对弓兵较强

骑兵移动速度快，远距离攻击对他影响不大。

枪兵对骑兵较强

枪兵可迎击移动速度快的骑兵。

弓兵对枪兵较强

弓兵可从远处攻击移动速度慢的枪兵。

●计略名称

每个武将都拥有自己的计略招式，同时在卡牌的背面也有说明该计略的效果。

●需要士气

使用武将计略时需要消耗的士气量，必须先集满士气才能发动该计略。通常计略威力越强大，所需消耗的士气量越大。

●计略范围

显示该计略的有效范围。十字黑点代表自己的位置，而红色部分就表示为计略的有效范围。

《霸 三国志大战》登陆店铺

环游嘉年华星力一号店

地址：广州市番禺区市桥繁华路 2 号（番禺宾馆对面，原友谊中心）

www.funfun.cc

- 环游嘉年华城市英雄（天河店）
- 深圳反斗乐园（旗舰店）
- 湖北　城市英雄（汉口店）
- 湖南　城市英雄（长沙店）
- 四川　城市英雄（成都店）
- 浙江　杭州神采飞扬（延安路店）
- 温州益智乐源　（纱帽河店）
- 陕西　西安灿烂阳光欢乐大世界
- 江苏　南京风云再起
- 上海　上海新世界
- 上海汤姆熊（正大店）
- 上海汤姆熊（万达店）
- 河南　许昌胖东来动漫乐园
- 北京莱利乐园（五道口店）

想在电视上一秀身手吗？

华立科技广东体育台大型游戏类电视节目玩家海选中！

一、竞赛日期和地点：

2010 年 2 月 1 日～2010 年 3 月下旬，其中 2 月 13 日（除夕）至 2 月 20（年初七）不作为比赛时间，每天广东电视台体育频道 13：00～14：00 播出，共约 5 周。

二、竞赛节目：

主赛：卡牌战略类《霸 三国志大战》

垫赛：音乐舞蹈类《唯舞独尊》

春节特别节目：《铁拳 6》《街霸 IV》《拳皇 2002》《头文字 D5》《铁琴》等 8 个项目

报名咨询电话：13929562878　叶先生

《霸 三国志大战》比赛详情请参阅相关网站

http://www.funfun.cc/gdtv

霸 三国志大战　搜索

胜负师：先玩改编类的奖杯神作，再看相关影视剧，似乎成了我最近的观影习惯，比如《飞屋环游记》，还有最近白了的《野兽家园》都是这样的一个顺序。说真的，我没想到《野》的游戏和电影情节之间几乎没有任何关系，当然，由于原著是一本只有十句话的连环画，故事非常简单，所以剧本对于电影和游戏来说全是自由发挥。电影版的观影体验远远超出预期，原本以为是部儿童片，没想到这么有深度，这么充满哲理，可以说拍的不是童话，是寂寞。孤独，忧伤，狂野，欢笑，温暖，还有爱……你能在影片中读到很多情绪。还有，影片的画面很美，音乐很棒，我现在就去找电影原声去。

享受3D时代的经济之选

星夜 提供

▲用 3D 投影器玩《铁拳 6》，是不是想想都要流口水了呢？

2010 年被称为“3D 元年”，一部《阿凡达》让 3D 成为所有人讨论的热点，而 1 月初的 CES 展中也完全是 3D 的天下。对于 3D 电影来说，画面尺寸至关重要，屏幕不够大再好的戏也出不来。CES 出现了一款 152 英寸的巨型 3D 等离子电视，不过除非你是个千万富翁，否则这种贵族电视是想都别想的。好在我们还有投影器，画面要多大就有多大。

Optoma 公司公布了几款为玩家准备的 3D 投影器，价格不到 10 万日元，预定今年 3 月发售。该系列产品名为“GameTime”，上位机种叫 GT720，下位机种是 GT360，解析度分别为 1280×800 和 800×600，都配备了 HDMI 端子和 VGA 接口，其中 GT720 是为 PS3 和 X360 而准备，定价 700 美元，而 GT360 的售价只有 500 美元。这款 3D 投影器与普通电影院的偏光式立体成像技术相同，戴上偏光眼镜就可以看到立体的画面效果，虽说它的画面解析度和亮度都不是很高，不过好在价格实惠，是平民玩家体验 3D 时代的不错选择。

马里奥的衣柜

雷电 提供

241 期的“多边小百科”为大家介绍了马里奥的变身历史，这次带大家看看马里奥的衣柜吧！这是一位名叫 Glenn Brogan 的设计师为 T 恤设计的一张原创图，其中包括了几乎全部有衣服穿的变身形态，最新的《新超级马里奥兄弟 Wii》中的“竹蜻蜓”、企鹅和冰马里奥也在里面，而且还有马里奥医生的制服哦！如果这是你的衣柜，你会穿上哪套衣服开始一天的生活呢？如果不太容易想象出图案印到布料上的效果，那么就看看这件围裙吧 \(^o^)/

这是一名女性玩家（ID 是 PoppysGardenGate）在 Etsy 的网站上挂出的手工制作的围裙，围裙布料的图案一目了然，是马里奥和塞尔达传说（很小一部分），整体的风格非常复古。下摆被镶上了漂亮的红色蕾丝花边，上身部分有可调节的红色丝带，女主人还很勤快地告诉你如果觉得红色丝带实在太长了，可以直接剪掉，然后用打火机烧一下边缘就不会脱线——实在是可爱的姑娘。这围裙只要 4 美元，完全手工制作。

注：Etsy 是一个充满活力的手工制品市场，它宣扬在艺术设计和手工艺品领域的独立创造性，并通过这种纯手工的理念将独特的人群、事物和各种有趣的事物联系起来。

◀从侧面看这围裙还真得蛮漂亮的。

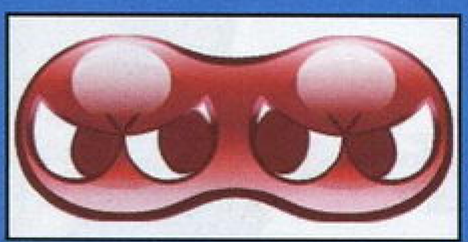
▲ 2 代中魔女的侧面像

▲前作中伊莎拉的专用图片

▲休闲佳作《超级猴球》

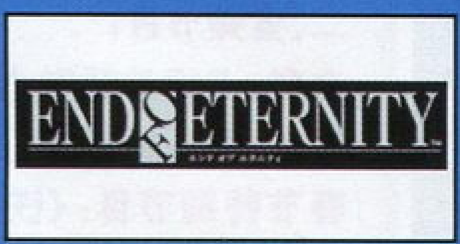
▲游戏中帝国军旗

▲索尼克肯定是人人都知道了



▲益智游戏《噗哟噗哟》

▲一年一作的《如龙》



▲与 3A 合作的《永恒的尽头》

▲ ACT 神作《猎天使魔女》

▲“葱娘”初音

▲街机大作《三国志大战》

▲街机新作《BORDER BREAK》

“痛车”过时了，一起来“痛战车”吧！

脆薯条 提供

最近发售的《战场的女武神 2》真是诚意十足，虽说是从 PS3 平台转战到了 PSP 平台，不过游戏的素质还是非常令人满意的，丰富的联动要素也是特色之一，而游戏中最大的亮点便要属“痛战车”了。战车可是游戏中最强大的作战单位，而且本次战车上的特殊配件很多，改造方法也千奇百怪，不过最大的改变就是能够在战车上涂鸦自己喜欢的图片，这些标志有的都是 SEGA 以往游戏品牌的 LOGO，看看你玩过几个？相信以后的 DCL 内容也将包括这部分吧。

秋叶原通信 AKIBA EXPRESS

《战场的女武神2》开校纪念抽选会

新年伊始为了开个好头，一些游戏公司顾不上休息就又开始忙开了。近日，PSP 平台备受关注的策略角色扮演游戏《战场的女武神 2 高卢王立士官学校》发售，制作人便在秋叶原的 CLUB SEGA 举行了一场别开生面的促销活动，其名为——开校纪念抽选会。

很多人都知道，秋叶原的 CLUB SEGA 是一家非常有名的街机店，这次给自家的掌机游戏举行活动，也算是开了小灶。活动开始后，本作的制作人田中俊太郎以及本山真二亲自到场问候冒着严寒前来购买游戏的玩家，而站在一旁身穿高卢士官学校校服的 COSPLAY 也吸引了不少人的驻足，这名官方 COSer 其实就是去年 TGS 会展上出现在 SEGA《战场的女武神 2》试玩区的那位，细心的玩家应该会比较眼熟。

▲画面左侧穿着士官服的是游戏的副制作人本山真二，中间的便是系列主制作人田中俊太郎。

▲抽奖采用的是日本传统的滚珠式，在不少游戏中都能看到这种抽奖装置。

▲为了配合宣传活动，CLUB SEGA 特地在门前设立一台《战场女武神》主题的 UFO 机，里面装买了各种系列相关周边。

不过，活动的重头戏当然就是抽奖了，只要玩家在指定定的店铺购买游戏就有机会参与，奖品中不乏有本庄雷太（系列人设画师）签名的特制画板以及声优签名的海报等各种稀有物，而且每名参与抽奖的人无论是否抽中也都能获得“イーディ分队先行配属下载卡”的特典。看到有玩家为了参加抽奖一口气买了 6 张游戏，田中俊太郎也甚是欣慰，他笑称：“估计有不少已经将《最终幻想 X III》通关的玩家都会来购买本作，不过惟一的遗憾就是我们和《王国之心 梦中诞生》撞车了。”

真饭的力量

晴天 提供

▲躺在玩偶中间的莉莎特别幸福，当然这与家人长期以来对她的支持也是分不开的。

“真饭”通常都被用来形容对某种游戏类型或某款游戏极度狂热的玩家，它们最大的特点就是愿意在这些游戏上投资，不但游戏的初版、强化版、国际版诸如此类的正版游戏都会悉数收入囊中，购买数量庞大的周边商品那就更像是一个“无底洞”，而且前提是你的家底要足够坚挺才行。虽说以上的投资方式在很多旁人看来难免有“挥霍之嫌”，搞不好还会落下一个“玩物丧志”的封号，不过当这种狂热达到了一个极限，或者说它所创造的成绩能够被计入世界纪录时，那么这位“真饭”反而会成为更多人崇拜的对象，对他／她的执着表示由衷的敬佩。

出身于英国韦林 · 赫特福德郡的 21 岁女孩莉莎 · 康特尼（Lisa Courtney）就是这样一位具有传奇色彩的“真饭”，她所狂热的游戏作品正是全球销量达到“怪物级”的“《口袋妖怪》系列”。根据“吉尼斯世界纪录”的工作人员所统计的数据，截至去年为止近 13 年的时间内，她所收集的“口袋妖怪玩偶”数量已经达到了 12113 个（目前已经突破 13400 个），而为了保存这些小可爱们，她家里几乎所有空闲的房间都被利用了起来，甚至为了纪念自己的壮举，她还将自己的家命名为“欧洲口袋妖怪中心”（Pokemon Centre Europe），借此展示自己的“王者地位”。说到莉莎开始收集口袋妖怪玩偶的契机，实际上是从她在任天堂官方杂志上看到“皮卡丘”的时候开始的，为此她曾先后 5 次前往日本“扫货”，平时还利用空闲时间自学日语，希望有朝一日能够成为一名日语教师，将自己对日式游戏的特殊感情传播给更多的人，是不是挺让人佩服呢?

▲有“吉尼斯纪录证书”在手，那才是不折不扣的“真饭”。

乐高，无所不能

Gouki 提供

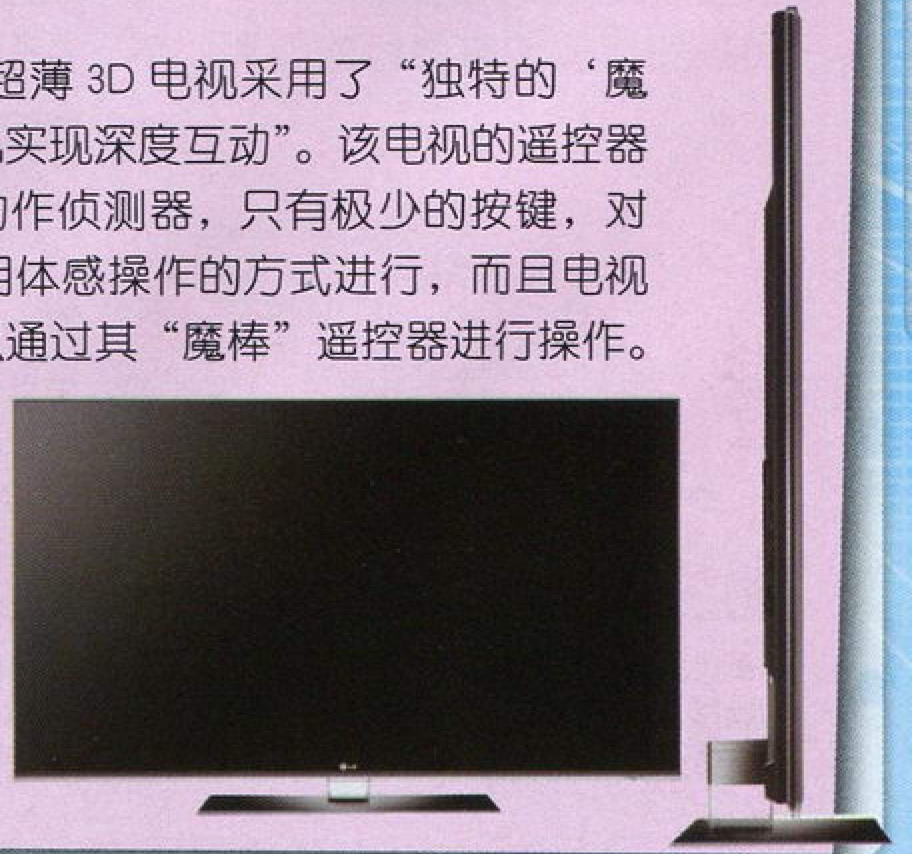
乐高积木相信大家应该已经很熟悉了，就算没有亲手玩过这些神奇的小方块，也一定知道乐高公司联合其他游戏公司共出推出的诸如《乐高蝙蝠侠》、《乐高星球大战》、《乐高印第安纳 · 琼斯》等耳熟能详的游戏——并且，千万不要以为乐高只是小孩子的玩具哦，看看下面这位张外乐高玩家的最新杰作。这应该是出自德国乐高迷之手，还原的是德国最好的球场——安联球场，慕尼黑德比正在这里展开。整个球场差不多有 1 人高，忠实再现了安联球场的宏伟。总之，除了有耐心，有创造力，经济实力也是无论如何都需要的一点啊!

可体感操作的3D电视

星夜 提供

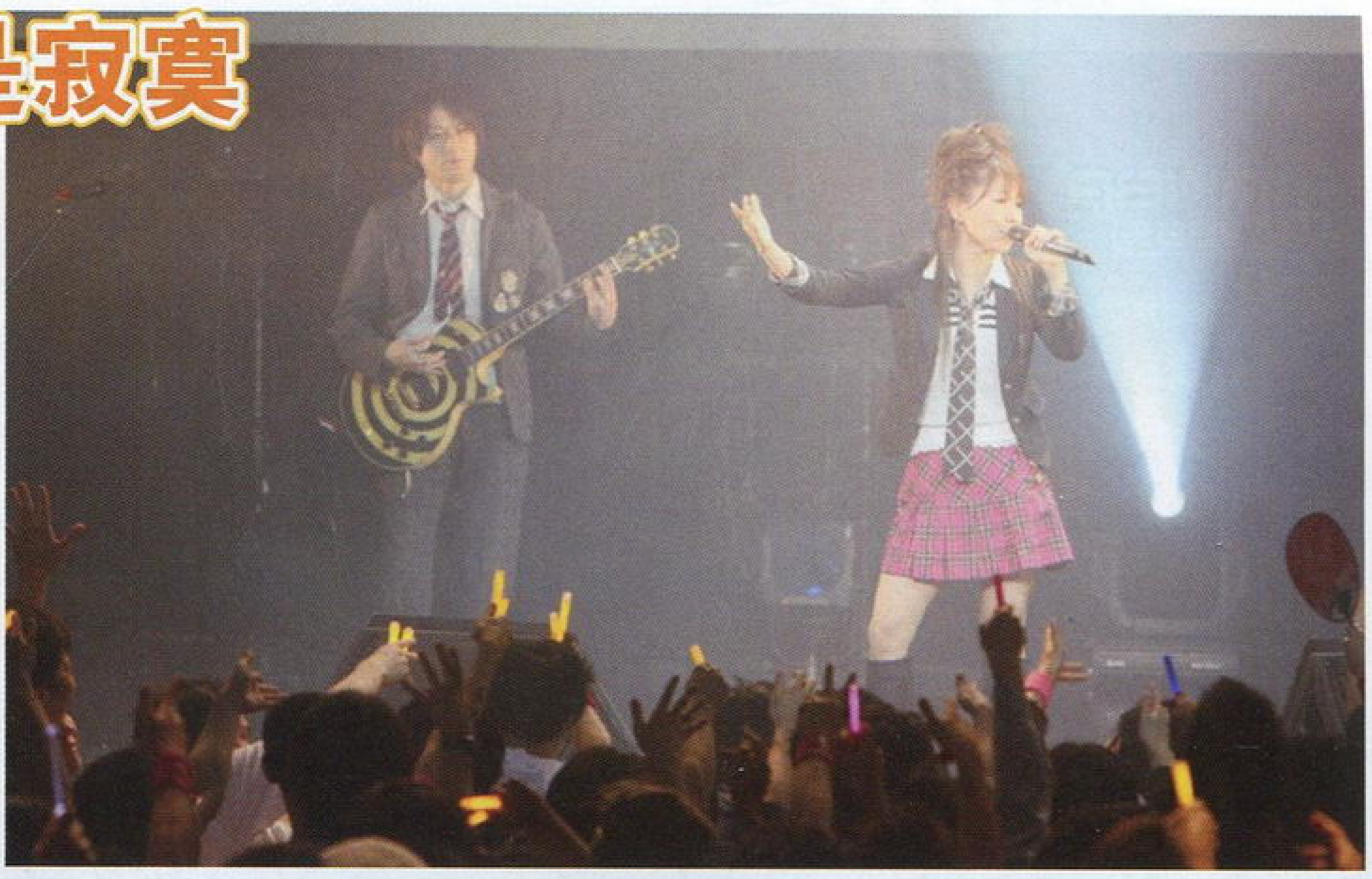
最近在拉斯维加斯召开的消费电子展期间，立体成像技术成为主题，不仅索尼公布了大批与 3D 技术有关的产品，LG 也公布了几款 3D 电视，而且该产品还赶时髦地引入了体感操作功能。

LG 的 LE9500 和 PK950 超薄 3D 电视采用了“独特的‘魔棒’遥控系统，能够与电视机实现深度互动”。该电视的遥控器与 Wii 遥控器手柄一样内置动作侦测器，只有极少的按键，对于电视菜单界面的操作可以用体感操作的方式进行，而且电视本身还内置游戏，应该也可以通过其“魔棒”遥控器进行操作。LE9500 是 LG 首款具有 3D 功能的电视，面板厚度只有 0.92 英寸。LG 美国分公司产品开发主管 Tim Alessi 透露，与普通没有 3D 功能的电视相比，这款新电视的价格会贵上 200 ～ 300 美元。



哥做的不是GALGAME，是寂寞

纱迦 提供


▲社长的吉他弹得很棒，这是他在アルケ祭 2008 上亲自为歌手伴奏的场面。

GALGAME，也就是通常所说的美少女游戏。此类游戏长期存在于游戏机领域，但主战场一直都是PC，因此未在游戏机玩家（尤其是中国玩家）中引起太大反响。不过随着 GALGAME 大举进犯 X360，因其成就好拿的共通特点，吸引了不少成就犯的目光，可以说目前 GALGAME 在游戏机玩家中的注目度正在大幅提高。而随着注目度的提高，5pb. 这家公司也渐渐为大家熟知。

5pb. 的知名度显然不能和 Capcom 这种大厂相提并论，不过它却是目前游戏机领域的 GALGAME 主力军，仅今年一年在 X360 上就为大家带来了《混沌思绪 诺亚》、《史坦斯闸门》等优秀作品，尽管游戏的受众面小，但凡是玩过的人无不为其出众的人设、优秀的剧本、豪华的声优而倾倒。一般来说，小公司的社长都是有真才实料的，5pb. 也不例外。现在大家看到的这位帅哥就是 5pb. 的社长——志仓千代丸。

志仓千代丸可不是什么绣花枕头，事实上在他就任社长一职之前，他便已经是一名颇具名气的作词家、作曲家和知名音乐制作人，其身影遍布日本游戏、动画领域。关于他的作品，大家可以参见其作品列表。

和很多游戏制作人一样，志仓千代丸最早也是一名玩家，后来就职于 Human 公司（代表作：《人面鱼》）。他加入 Human 公司的理由很有趣：当时他沉迷于该公司推出的 SFC 游戏摔角游戏《ファイヤープロレスリング》，不过对该游戏的音乐非常不满意，认为自己去做的话会比这个好得多，于是他便申请加入 Human 并被录取。不过当他实际参与到游戏制作时才发现原来是 SFC 的机能限制了音乐表现力。

在 Human 里参与制作过 3 款游戏后，志仓千代丸选择了离职。在之后的时间内他以音乐制作人的身分参与了很多游戏，其中与著名美少女游戏厂商 Kid 的合作最为人称道，在这段时间内他制作了大量经典曲目，知名度大幅上升。2006 年 Kid 破产，他叫上几个朋友一起开创了 5pb. 这家公司。5pb. 的含义为“5 power and basic”，意指能感动人的 5 种基本要素。有了自己的公司之后，他也摆脱了单纯的音乐制作人身分，开始参与到故事原案的工作之中。5pb. 大受好评的科学冒险系列前两作——《混沌思绪 诺亚》、《史坦斯闸门》的剧本深受好评，志仓千代丸也是功不可没。目前第 3 作正在紧张地筹备中，今年 3 月 25 日还会在 X360 上推出《混沌思绪 诺亚》的外传。

单看志仓千代丸的外形，恐怕很难猜到他竟然是 GALGAME 大厂的社长吧？所以志仓千代丸曾经在演讲里开玩笑地说“我真的是变态啊”，不过从这位又帅又有才的 39 岁社长身上可真看不出变态的影子。我觉得符合他身分的台词应该是：“哥做的不是 GALGAME，是寂寞！”看来还是我中华语言更加博大精深啊！

作品名	对应平台
アボなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す	PS、SS
Take off！	DC
《秋之回忆》系列	PS2、PC
Ever17 —the out of infinity—	PS2
Remember11 —the age of infinity—	PS2
12RIVEN —the climinal of integral	PS2
暮蝉悲鸣时祭	PS2
W ～ Wish ～	PS2
魂响～御灵送りの诗～	PS2
Happiness！	PS2
Close to ～祈愿之丘～	PS2、PC
Myself；Yourself	PS2
龙刻 RYU—KOKU	PS2
地下城与勇士	PC
海猫悲鸣时	PC
混沌思绪 诺亚	X360、PC
史坦斯闸门	X360
魔法少女奈叶 StrikerS	动画
恋姬无双	动画

看我的波动拳

玛娜 提供

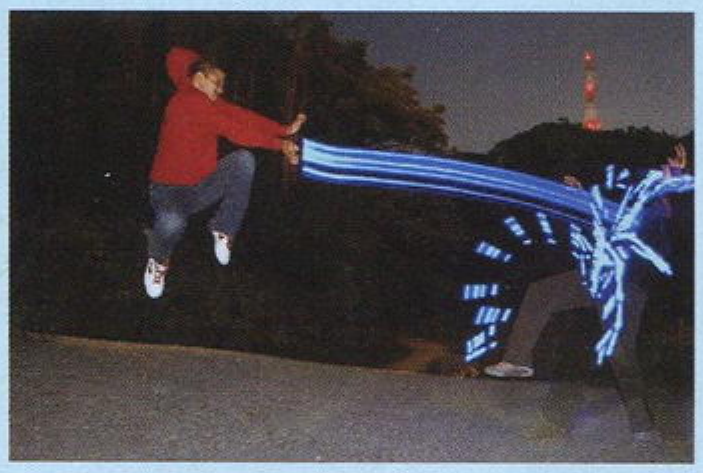
波动拳虽然不是什么华丽的招式，但正是因为它的简单、魄力和那么一点儿超现实，受到了无数玩家的喜爱，记得很久以前，杂志上放过一张《街霸》FANS 利用黑板完成波动拳修行的照片，不得不说，想像他这样做的人可不少。下面就为大家带来了各种波动拳爱好者的 DIY 照片，其中我最喜欢的还是“男人与树的故事”，真正达到了此时无形胜有形的目的。下面由编辑部的波动拳爱好者胜负师来点评一下这些照片。

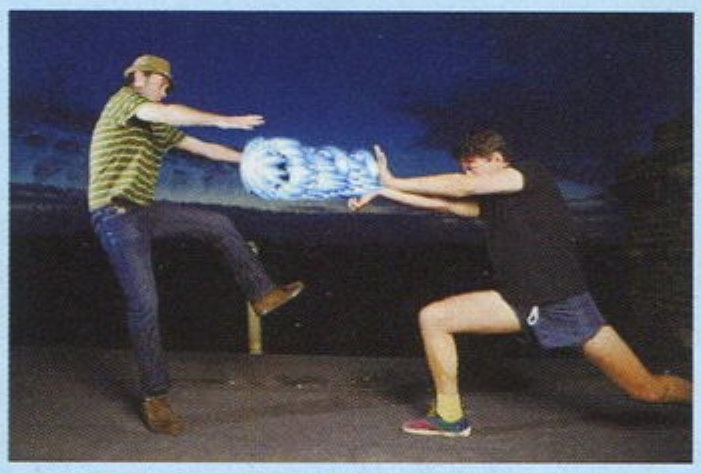
▲虽说是颗歪脖子树，但要长得这么配合，这么有动感，估计得 PS 一下，波动仿佛划向天空的感觉相当有气势！［波动指数：★★★★★］

▲想要使用波动拳，可以不分时间、场合，哪怕你没什么绘画技巧，这样的照片也很容易复制。［波动指数：★★］

▲这个泳池波动大对决，无论是波动的效果，还是动作的设计，技术含量都比较高，连一旁的观众都看得目瞪口呆。［波动指数：★★★★］

▲一般画面中有夕阳的照片，那意境就是不一样，更何况就地取材，直接拿夕阳当波动拳的呢？［波动指数：★★★★］


▲空中波动拳，而且姿势还满标准的，波动的效果让我想到了 PS3 自带的“光线风情画”主题。［波动指数：★★★］


▲如果说光线波动拳有点后现代风格，那么这就完全属于传统经典风格了，夜幕下深蓝色的天空也颇有气氛。［波动指数：★★★］

多边小百科 GAMEPEDIA

乐高的世界

雷电 提供

没有玩过积木的请举手！在还没有什么办法接触到电视游戏的七八十年代，各种积木是孩子们最喜欢的玩具。小的时候，都会视这些玩具为珍宝，精致的五彩小块积木堆砌出了很多人的童年。如今，乐高已经发展成一种文化，相关的游戏更是层出不穷。2010年，将有《乐高哈利·波特》和线上游戏《乐高宇宙》推出，借此让我们学习一下乐高的相关知识吧！

注：“Lego”这个词是由丹麦语中的“Leg”和“Godt”合在一起组成的新词，丹麦语“Leg godt”的意思是“玩得好”。拉丁语中“lego”的意思是“我收集”、“拼在一起”。

什么是乐高？

▲乐高艺术家可以用乐高做出你梦中的美丽场景。

乐高（Lego）在国内的全称是“乐高积木”，而Lego这个专门创造出来形容这种积木的词语（商标）大多被我们忽略了，所以说起乐高，可能很多人不知道，但是如果说积木，那肯定众人皆知。乐高积木其实是我们统称的积木中的一种，普通的乐高积木上都有一些圆形的凸起点和凹点，相互之间嵌套连接，除此之外，一套乐高玩具还包括迷你人偶和各种各样的特殊部件，将所有这些积木组合在一起，能创造出各种东西。所有人都能从乐高玩具中找到属于自己的乐趣，它安全、自由，充满想象力，花上数小时堆建起的复杂乐高模型是作者智慧的体现。

乐高的诞生

丹麦比伦德的木匠奥尔·科克·克里斯蒂安森（Ole Kirk Christiansen）的玩具工铺于1932年开始生产木制玩具，1934年，科克的公司开始使用“乐高”作为公司名。1949年，乐高开始生产这种可以拼接在一起的乐高积木块，当时的名字是“自固定积木（Automatic Binding Bricks)”，这种积木是基于1947年英国儿童心理学家希拉里·佩吉（Hilary Page）设计的一种名为“孩童工艺(Kiddicraft)”的胶制积木。

▲十九世纪三十年代的第一组乐高木制模型。

乐高公司生产的乐高积木由醋酸纤维素代替传统的可堆叠木制积木，表面有数个圆形凸起，底部有镂空的方形嵌槽，凸起与嵌槽“咔哒”一声扣在一起，不过当时乐高的缺点是“接合不稳定，拆开太难”。

乐高的发展

乐高积木定型于1958年，并一直沿用至今。小块、长条、齿轮、小模型……所有的乐高积木都能够精密地拼接在一起，不会太轻易松掉，也不会太难拆开。如今的乐高玩具为了得到最合适的“离合力”已经将工艺精确到2微米。乐高组成的模型的设计是非常重要的环节，如今，都要先使用电脑的3D软件制作出CAD的设计图纸。

乐高玩具已经推出过数千种主题的套装，比如城镇、城堡、太空、机器人、海盗、恐龙、水下探险、狂野西部等等……乐高的部件还涉及到发动机、电池、灯和开关等动力部件。乐高与其他娱乐领域的产品联合推出了一些列授权产品，众多知名的漫画、电影、动画都有相应的乐高玩具，星球大战、蝙蝠侠、哈利·波特、印第安纳琼斯、蜘蛛侠、玩具总动员等等，它们更容易受到大众的青睐，随之而来的是巨大的商业成功。

即使是在电视游戏如此发达的今天，乐高依然能够找到自己的定位，把握时代的脉搏，为传统的益智玩具扛旗。乐高已经延伸出乐高主题公园、乐高桌面游戏、乐高电影、乐高指导书、乐高艺术等等，乐高这种经典的玩具已经深入到各种领域之中。

▲乐高不仅是孩子的玩具，它拥有无限地广阔的创造空间，这是“成年人的乐高玩具”官方广告。

乐高游戏

最早的电子游戏和乐高起始于相近的年代，两者之间的交汇是历史的必然。不过要想在游戏中将乐高很好地表现出来，还是需要3D技术的支持，直到1997年才有了第一款乐高游戏——《乐高岛》(Lego Island)，自此之后，每年都有数款乐高游戏面世。和乐高本身“积木”的属性相似，用相同的积木堆起不同的模型的道理在游戏中也适用——用相同的引擎制作不同主题的游戏成了异常方便的营生之道，而这些人见人爱的可爱乐高游戏也总是能获得大众的喜爱。在《乐高星球大战》、《乐高印第安纳琼斯》、《乐高蝙蝠侠》这些多平台系列作品相继获得成功后，甚至《摇滚乐队》这样的音乐游戏都能做成乐高模样，真可谓全民皆乐高！未来，还将有更多的乐高游戏诞生，2010年确定将会推出的作品有新生派极高人气的《哈利·波特》为主题的乐高游戏，同时还将有一款PC的在线游戏《乐高宇宙》诞生。

乐高游戏的特点就是“全部东西都是乐高做的”！控制可爱的乐高人偶在似曾相识的场景中上演电影、动漫中的经典情节总是让人心情愉快的事情，将敌人打碎时也会散成拆开的乐高积木，实在是太欢乐了！

▲以“印第安纳·琼斯”为主题的乐高游戏，人物惟妙惟肖。

游戏文化 多边共享区

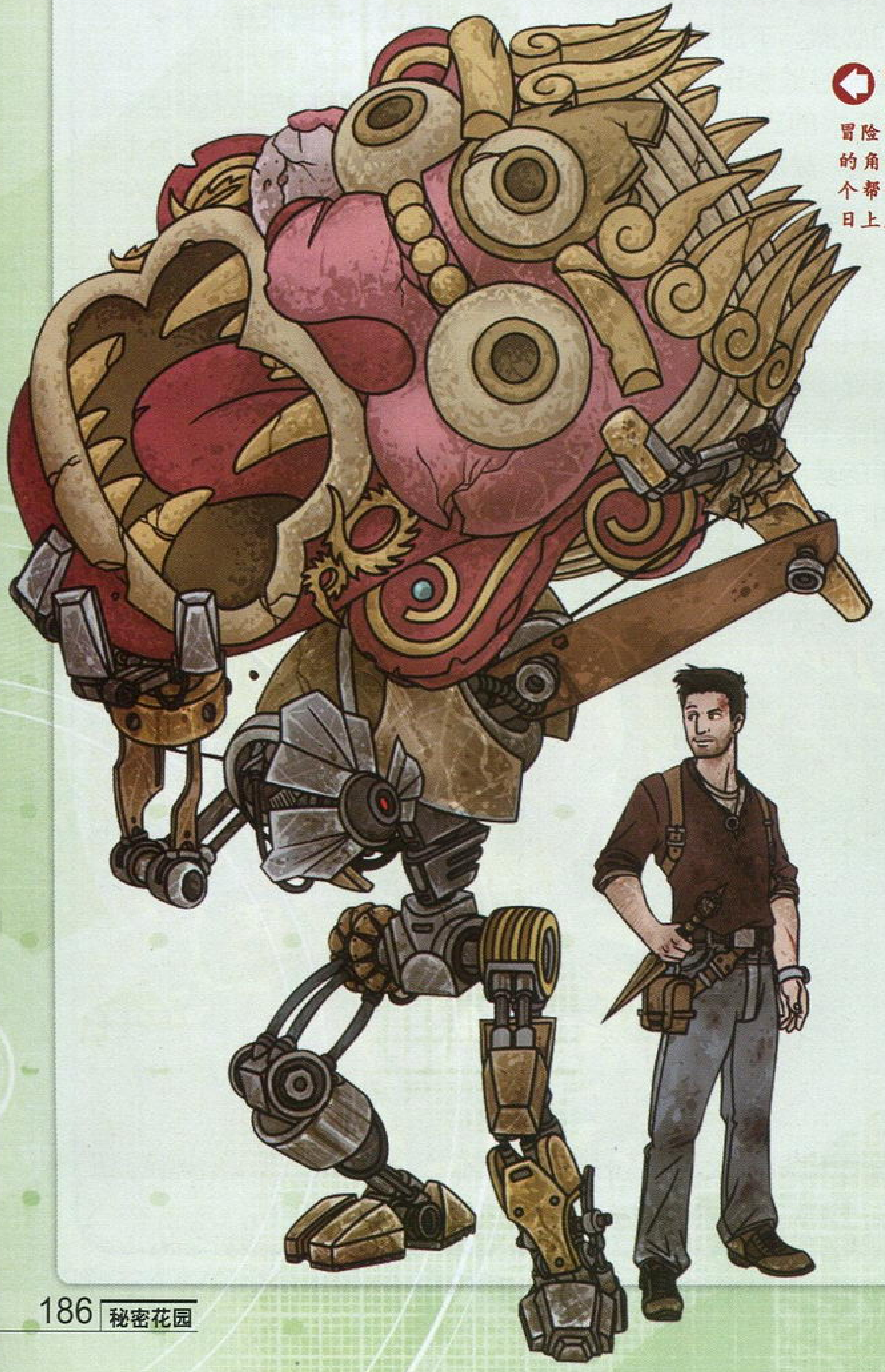
秘密花园

胜负师：小时候我幻想着成为一名画家，（就是死了以后画作能卖上几百万或是放进博物馆的那种）很喜欢照着画本临摹卡通形象，作品完成后就会在小伙伴中炫耀，给人一种我对画画很在行的错觉，连我自己也被自我催眠，信以为真了。只是临摹毕竟简单，所以当被不明真相的群众推荐我参加画画比赛时，我就现了原形，在规定的三小时比赛时间里，我脑子里一片空白，三小时连个铅笔稿都画不出来，相当于交了白卷。从那以后，我终于清醒地认识到自己并没有什么绘画的天赋，转而成为了一个欣赏者而不是一个创作者。说起来，创造美的权力总属于一小部分人，但审美的权力却属于大众，所以我没有因为自己没有成为一个画家而沮丧，因为世界上所有的美图我都可以去欣赏、评判，并向我认识的或不认识的人推荐，做为一个普通人，这就已经足够了。

本期主题：大家的秘密花园

好久我们都没有见到少年 Dante 与倔强少女 Lady 的身影了。恰逢新年合刊，我们特地将这两位高人气角色请出来与大家打个照面。希望在 2010 年我们能够看到《鬼泣》新作的消息。[ACE 飞行员 提供]

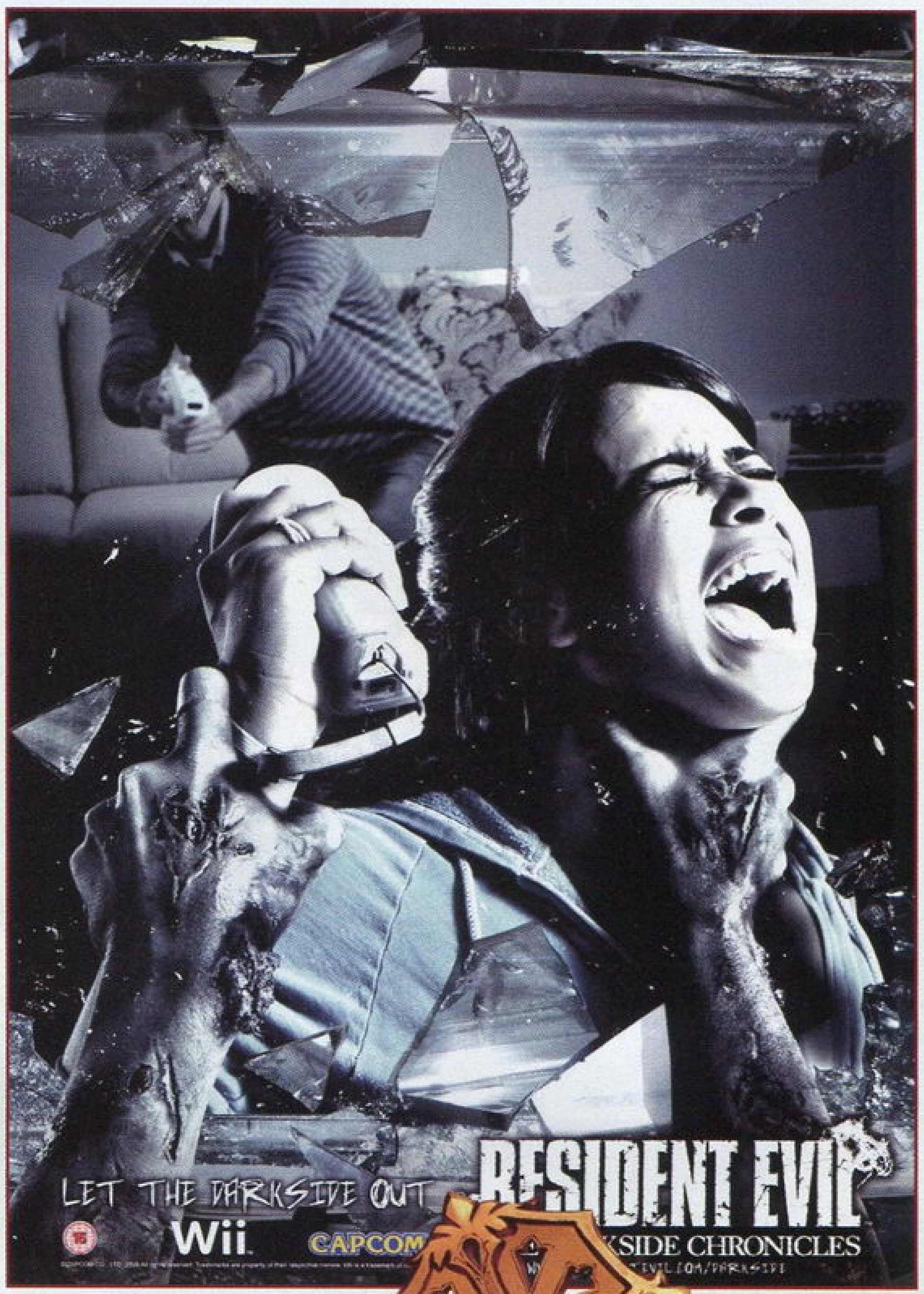
都说集合图是最考验画师能力的类型之一，在集合图中，除了对整体构图要有所把握之外，将所有角色的特点与表情表现出来也不容易，相信这张集合了《口袋妖怪 金/银》中妖怪们的图也在创作过程中谋杀了不少画师的脑细胞吧。[玛娜 提供]



《半条命 2》里的机器人可谓兢兢业业，碰上了风云 2009 的冒险家德雷克后，充当起了搬运工的角色。要是德雷克真有这样的一个帮手，那他的冒险事业必将蒸蒸日上。[胜负师 提供]

GHOST 在《使命召唤 现代战争 2》中的人气极高，甚至比“肥皂”和“大胡子”都要受欢迎，而且官方还专门为他出了一本漫画，相信下一代游戏中一定会有类似的角色登场。[脆薯条 提供]

这是 Konami 官网在元旦更新的一张《Love Plus》主题贺年壁纸。爱花、宁宁和凛子身穿华美的日本传统和服向大家拜年，相信这也是 FANS 梦寐以求的新年礼物吧。说起来，今年的春节和情人节刚好在同一天，不知道会不会有玩家与游戏或者生活中的女友共同过一个史上最甜蜜的新年呢？（笑）[九兵卫 提供]



已经不记得是第几次看到类似的图了，看来《MGS3》的决战的确无愧于“经典”二字。[纱迦 提供]

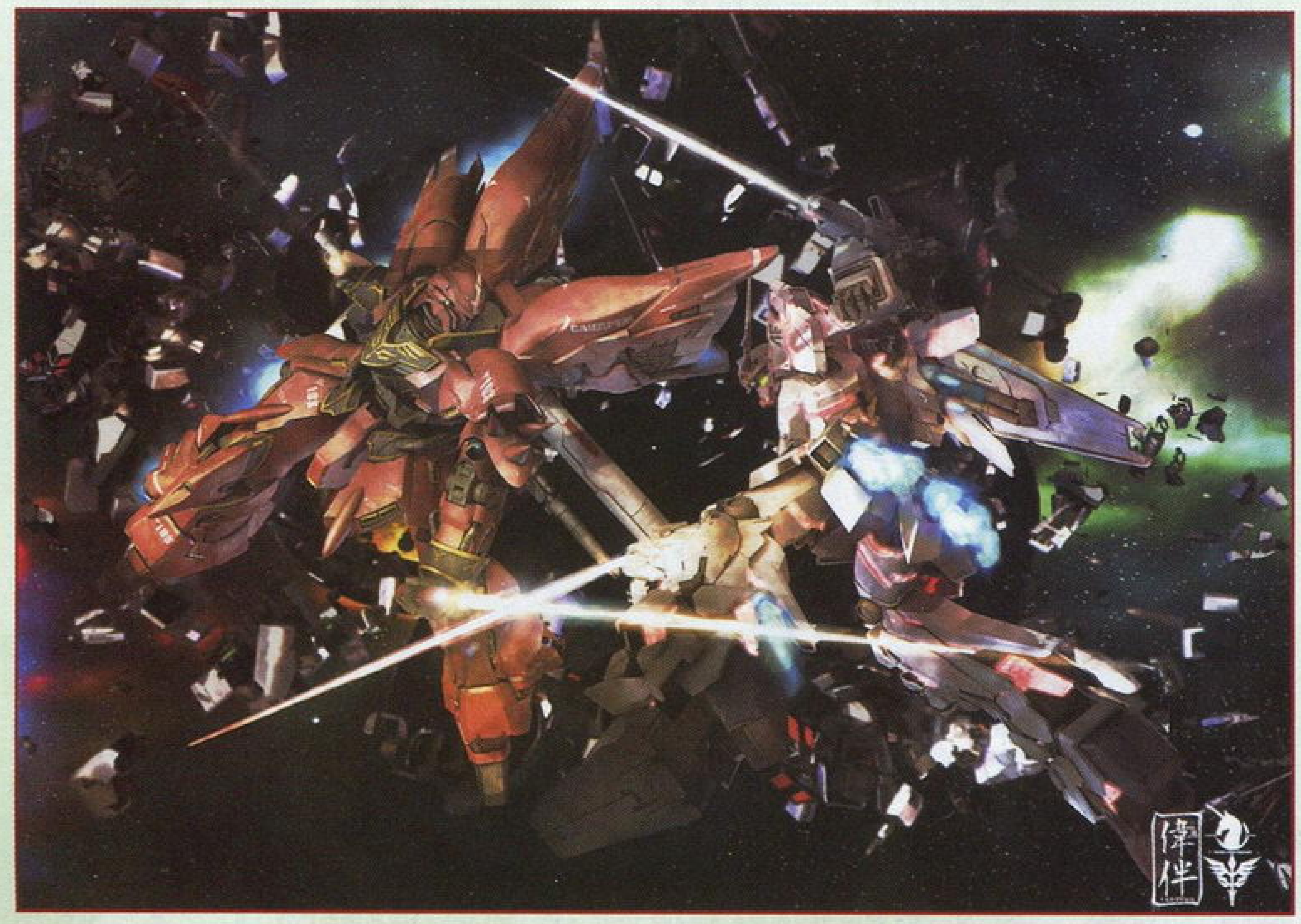
《生化危机 黑暗历代记》的这幅平面广告创意与视觉冲击力俱佳，丧尸打破了电视屏幕，掐住了玩家的脖子。Capcom 警告你：胆小就别玩！[星夜 提供]

红白黑三色构成的极具动感与个性的魔女，是我个人非常喜欢的一幅同人作品。[胜负师 提供]

这是一张《生化奇兵》的 Cosplay 照片，不管是氛围、选景还是着装都达到了让人惊异的程度。当然，除了 Little Sister 的年龄有些大之外……[雷电 提供]

Gust 公司今年的“年贺状”意外地使用了一个不知名的原创角色，难道这就是传说中“《工作室》系列”最新作的主人公吗？[晴天 提供]

任天堂全明星大乱斗的场面出现在了网球场上，俏皮可爱的角色和动作远比游戏本身的混战有趣许多。[晴天 提供]



时隔这么多年，一想到能看到“宇宙世纪系列”的新动画，我就热血沸腾。KATOKI 的机械设定实在是太赞了！[炎骑士 提供]

新的神话 FFXIII剧情小说［下］

文 玛娜 美编 忽悠悠

前情提要：为拯救变成路希的妹妹塞拉，闪电乘上了将市民送往下界的流放列车，但是好不容易见到塞拉时，她却变成了没有生命的水晶。愤怒地将法尔希击倒的闪电等人也受到诅咒成为路希，被PSICOM追杀，路希们的使命是什么？接下来的命运会怎样呢？在他们的面前，绝望与希望交织在一起……

第四章　无希望的逃亡

圣府军的追击持续了很久，终于在经过峡谷时被塞兹远远地甩在了后面，几架圣府军的飞空艇激烈地撞击在一起，冒出了一朵炽热的火花。

正在这个时候，显示屏上在播放着关于流放的新闻，代表圣府做出冠冕堂皇说明的是脸上皱纹丛生的戴斯利代表。据说这次的流放计划正是出自他的提议，而之前，这名负责与法尔希 · 伊甸一起管理茧的老头子以态度温和闻名，此次决断实在是颠覆了不少市民对其的一贯看法。

——接近 90% 的市民支持流放政策，“如果情况需要，应该再次进行流放。”多达七成的人给出了这样的回答。

新闻报道仍在继续，闪电厌恶地将视线投向了窗外。圣府军的飞空艇阴魂不散地又出现在远处，为了躲避他们，塞兹驾驶着飞空艇穿过空中的法尔希，迫降到了位于茧边缘被遗弃的异迹中。刚一着陆，闪电便匆匆跳下飞空艇，一边寻找出口一边向内部走去，霍普则望了一眼懒散的塞兹和香草，快步追向看起来比较可靠的闪电。

虽然想要长久地休息下去，不过迫于圣府军随时都会追来的压力，塞兹和香草终于还是无奈地循着闪电的足迹走去。

塞兹一边走，一边忍不住发出牢骚：“啊啊……前途一片黑暗啊。”

“但是可不寂寞哦。”香草微笑道。

没错，比起两天前那个身在人群中却仍被孤独包围的晚上，现在一点也不会寂寞。

那一天，波达姆的海边喧嚣欢乐，绚烂的烟火不断升入空中，人们的脸上洋溢出兴奋的笑容，因五彩的光芒而不停变更着颜色。虽然身处热闹的中心，但周遭的气氛一点也没能感染香草，在烟火最盛的时候，她默默举起双手，因心中的恐惧与不安而祈祷许愿。

与香草一样，同一片天空下，闪电也在许愿。

第 11 天，临海都市波达姆

“在干什么呢？法隆中士。”

被突如其来的男低音所惊吓，仰望天空出神的闪电情不自禁地向后小跳了半步，换来了上司阿莫塔上士更执着的嘲笑，“在向烟火许愿？你这样还算是个军人吗？”

“上士，十分抱歉，我厌烦了会场的戒备工作。”闪电也为自己的失态而稍显害羞，不过当她向阿莫塔行礼的时候，已经完全恢复了军人的镇定自若。

“对你来说确实是件无聊的工作，今天可以先回去了。”

“可是……”

“PSICOM 好像在附近的异迹发现了些什么，嫌我们警备军碍事，便下令叫我们收队。”阿莫塔上士背起手，改以轻声说道，虽然他的目光正投向盛开在空中的烟火，不过心思却完全不在那上面，“你看，自从前段时间在尤莉迪峡谷的机械工厂发生事故以来，PSICOM 的那群人就紧张兮兮的不是吗。”

透过阿莫塔上士有些臃肿的体型望去，在熙攘的人群中，果然混杂着一些全副武装、正在警戒状态中的 PSICOM。

“听说不单纯是事故，而是一起案件，跟下界有关联的。”闪电试探着问道，那场事故的原因由于圣府的控制并没有对外发表，民间有不少人认为是下界的法尔希在进行破坏。

“明天你休息对吧？”阿莫塔上士没有回应闪电的猜测，闪电只好识趣地不再追问。

“是的，因为是生日，妹妹无论如何都让我休息。”

“21 岁是吧，我送你的礼物是军官候补生课程的推荐信。”上士微笑着拍了拍闪电的肩膀，“升官了也能让你妹妹高兴高兴，年轻人只考虑将来的事情就行，别在多余的事情上钻牛角尖。”

“您是说，我不要和下界的事件扯上关系吗？”

“没错，那可不是什么好事，牵扯进去的话你妹妹也会伤心的。”说着，他转过头去，再次眺望欢快的人群，“哦，快看那个。”

一朵比之前都大的烟花几乎散布于整个天空，人群中传来了一阵惊呼声，闪电也朝烟火飘散的余烬望去，试图融入到周围的喧嚣中去。

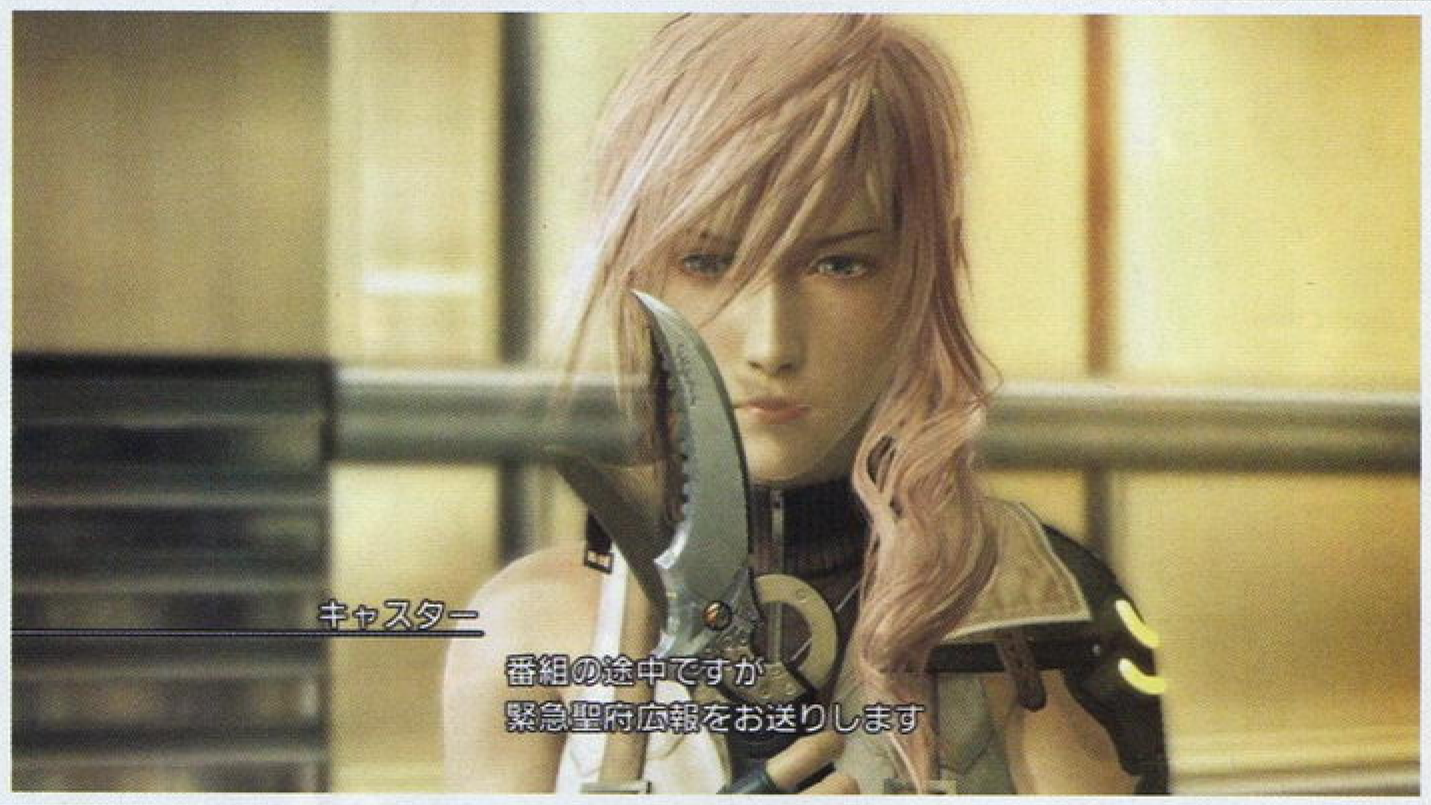
那个时候，她对上士的话仍报有各种怀疑，而现在，闪电明白了阿莫塔的正确。

与军队和圣府有关的人原本并不需要被放逐，但为了赶在异迹被运送到下界前救出塞拉，闪电自愿乘上了流放列车，塞兹正是在那个时候盯上她并开始紧跟不放的。

回过神的时候，身后只剩下了霍普一个人的脚步声，不过闪电并没有停下来等待其他人。异迹中布满了各种废旧的建筑残骸、铁片、生锈的机械、仍在运作但却早已破旧不堪的机器，它们本属于下界所有，在默示战争结束后，为了修补茧中破损的外壳才被运送到上界来，值得使用的都已经成为了茧的一部分，依然存在于此处的则是修补时剩下的废物，被丢弃并慢慢腐烂生锈，纵使圣府军也不会在这个巨大的垃圾场中花费多余的人力。

闪电以非常快的速度在废墟里向前奔跑着，因为工作的缘故，之前她曾经来过几次，但霍普就没有那么好运了，没过一会，他就气喘吁吁地坐到了一块石头上休息。

“为了救出妹妹，亲自坐上列车，闪



电真是厉害，是我的话一定做不到。”

“不是做得到做不到的问题，如果只有这办法的话，那么就只有去做了。”

“因为你很厉害，才能这么说。”霍普自怨自艾地低下了头，随后，一声轻轻的叹息声传入他的耳中，再抬起头来的时候，闪电早已踩着一根根钢筋铁架爬到了前方的山崖上，转眼间便连影子也看不到了。

得乱七八糟。”虽然逃避着圣府的追杀，但从心底来说，塞兹仍然坚信圣府法尔希对茧的支配，“你想要破坏吗？因为下界的法尔希，就要将茧给破坏掉吗？”

“不可以！”一直默默谛听两人对话的香草也加入了争论，“塞拉不是说过要保护茧吗？保护可能才是使命啊。”

“和使命没有关系。”闪电摇头道，“我不是法尔希的道具，生存的方式由我自己决定。”

“……不是‘死亡的方式’吗？”塞兹充满嘲讽地说道。

“迷茫下去，也只会绝望，决定了前进的方向，就要坚定不移的走下去。放心吧，圣府才是敌人，我没有想要毁灭世界。”想起斯诺，闪电苦笑道，“真要毁灭的话，在那之前，那个笨蛋会来阻止我吧……”

“要同斯诺战斗吗？下次见到时，我们就是敌人了啊。”

“和你们，说不定也会那样。”闪电冷冷地扫视塞兹和香草一眼，一言不发地离开了众人。

漫长的沉默后，霍普也做出了自己的决定。

他并没有特别的目标，对于圣府也并不像塞兹那样富有感情，在母亲死后，他所坚信的事情已经从闪电的口中说了出来。“斯诺是敌人。”霍普对剩下的两人这样说道，便飞快地转过身，向闪电离开的方向追去。

不知道在石头上坐了多久，时间的流逝在这仿佛被世界遗忘的地方毫无征兆，直到香草和塞兹的声音在不远处响起，他才生着闷气抬起了脑袋。

“大姐呢？”塞兹第一句话就是询问霍普为什么被孤身一人留了下来，霍普沉默地用脑袋指了指上面。

“……真是不留情啊。”塞兹把手搭到霍普的肩上，企图安慰他，却被霍普愤怒地甩开。

“一点办法都没有，既跟不上她，她又不可能回来，真是受够了！”

已经无法忍受了。但事实上，霍普不知道究竟是生谁的气更多一点，是强迫自己流放的军队？是对自己不管不顾的闪电？还是束手无策的自己？

“一起加油吧！”香草凑到脸色苍白的霍普面前，“我们一起回家吧。”

“就算回去了，妈妈也已经……”

“那爸爸呢？”香草不死心地追问道。

霍普轻轻地咬着嘴唇，沉默以对。

爸爸……他才不需要什么爸爸呢。

第11天，临海都市波达姆

“霍普不许愿吗？”银发的母亲许完愿后，睁开眼睛，目光投向正怔怔望向烟火的霍普。

“这烟火能实现愿望？”被周围的气氛所感染，霍普开起了妈妈的玩笑，“这么通俗的迷信也能信，妈妈还真是少女情怀啊。”

“少女有啥不好。”妈妈一把拽过霍普，轻轻地用拳头在他的脸上钻动。

“你许了什么愿？”

“希望明年，你爸爸能回来。”

“才不要呢，爸爸不回来才好。”霍普收起笑容，赌气地从母亲的双手间挣开。

不知道从什么时候开始，霍普和爸爸之间的关系开始变得很糟糕，或许是因为青少年的反抗期或是父亲对儿子的过分期望也说不定，相比起温柔的母亲，古板、爱说教的爸爸则变得越来越让霍普厌烦，只要爸爸在家，霍普就感觉喘不上气，仿佛两人间有一道厚重的墙壁，将亲情、交流的欲望完全隔绝了。

“回去吧，好吗？”香草沉默了片刻，随即继续坚持道。“爸爸会担心的。”

“什么都无所谓了，爸爸也一样，肯定不会在意我的。”

“哪有父母会不担心自己孩子的。”塞兹沉声道，很快，他像是掩饰自己感情似的走到一堆机械旁胡乱摆弄着，在他的努力下，废墟中居然升起了一段阶梯，连向山崖的顶峰。

“我会让你回家的，你父亲肯定会高兴。”说完，塞兹不等霍普的回应，便飞快地爬上了阶梯。

爬上山崖后不久，他们又遇到了刚沿另一条路返回的闪电，重新结伴同行。霍普和香草跟在后面，塞兹则始终和闪电保持着极近的距离，不时交谈几句。

“……目的地也没有啊。”

在前方的两个人停下来休息的时候，塞兹的声音清晰地传入霍普耳中，随后则是闪电坚定的反驳。

“有。”

她所指的方向是飘浮在空中的巨大光之地——圣府的首都，也正是茧的中枢，伊甸。

“继续逃下去，不是被抓到就是变成死骸，既然这样，不如就成为茧的敌人，将圣府赶尽杀绝。”

“别开玩笑了！”塞兹惊慌失措地嚷道。

“不是在开玩笑，下界的法尔希让塞拉成为了路希，没能保护好她的我也是路希，作为茧的敌人，被圣府追缉。但是，圣府的幕后又是什么？是法尔希支撑着茧。”闪电的表情坚毅而肯定，夜光在她的面颊上投下了深深的阴影，“指引着人类什么的法尔希 · 伊甸，下令放逐的肯定也是那家伙。下界的法尔希也好，圣府的法尔希也好，对法尔希而言，人类无非只是道具，我可不想作为道具结束一切。”

“那要怎么办？”

“摧毁他们。”

“一个人吗？别胡说八道了！就算万一成功了，法尔希 · 伊甸可是社会基础的中心啊，要是出了问题，茧就会变

虽然已经对那个孩子说明了和自己在一起肯定要面对各种战斗，但霍普还是不肯放弃地跟了过来，闪电不清楚那孩子为什么要执着地跟着自己，或许像他所说的那样是因为想要变强，总之，她没有那么充裕的时间去关心别人。

在和塞兹发生争执之前，闪电已经做好了计划，接下来的目标是穿越嘉帕拉森林前往位于茧内部的帕尔姆波尔姆，那里有前往伊甸所需的交通工具，在帕尔姆波尔姆长大的霍普则自告奋勇地要给她带路。

但尽管如此，闪电仍对是否带上霍普心存疑惑。艰难的旅程使她变得暴躁而又缺少耐心，更何况她要去的是密布硝烟的战场，至于霍普这种孩子，应该跟着塞兹他们一起，随便干点什么。

当霍普又一次疲倦地蹲下来，企图休息一会的时候，一直忍受着以缓慢的速度前进的闪电终于有些按捺不住了。她决定以伤人的话打消霍普的念头，虽然立刻遭到了霍普的抗议，不过闪电无视霍普的话继续迈步向前。突然，一阵剧痛伴随着灼热从她的胸中升起，她努力抑制着疼痛，想要若无其事地走开。

“别撒娇了！全世界都是敌人，只是保护自己就已用尽全力了，哪还有工夫连你一起保护。”灼热愈发强烈，闪电弯下腰来以抵御那股痛楚，在疼痛的侵袭下，霍普的絮絮叨叨让她更为不耐，“妨碍我的人，全都是敌人，要是妨碍我的话……你一样是敌人。”

一个红色的魔法阵突然从她的脚下升起，灼热化为了气流，随即凝结为一名全身穿着盔甲的巨大武士，出现在霍普面前。

武士全身散发着钢铁的光芒，巨大的身影伫立前方，像是一尊无法逼视的战神。他金属般的双眸扫向霍普，毫不迟疑地举起手中寒光四溢的弯刀，如同回应闪电的话语般，朝霍普的脖子挥去。

几乎没有任何犹豫，闪电的身体就已冲到了武士的刀前，将沉重的弯刀挡住，救下了吓得怔住的霍普。

“快逃！”闪电挡在霍普前面，刚回过神的他没有移动，而是抽出了武器，跨前一步站到闪电身边。

仿佛感受到了闪电内心的变化，武士暴戾的杀气突然消散，弯刀掉落地面，跃入空中，化为了一匹浑身金甲的战马。战马长嘶一声，驯服地跑到闪电身边，随即化为一团雾气，遁入闪电胸前的烙印中。

“这是路希的力量……是召唤兽吗？”望着这惊人的景象，霍普轻声道。

“魔法之后是召唤兽么，这些童话里的东西才是我们的同伴吗……”闪电的口气中充满了嘲弄，她站起身来，向前继续走去，没几步却又站住，对霍普说道：“刚才的话，对不起了。”

为什么召唤兽会突然出现，闪电并不知道其中的原因，但有一点是可以确定的，将霍普丢下不管，这个选项已经从她的心中消失了。

蓝衣女子跟在身后，三名圣府士兵从左右包围着斯诺，押送他走在飞空艇的通道上。一名身着披风的黑发男子由通道另一侧正步走来，沿途的士兵均举起右手行礼，最终，黑发男子在斯诺一行人面前停下，问道：“你就是斯诺？”

未等斯诺回答，他便伸出右手表示友好：“我是希德 · 莱茵斯，这个部队的负责人。”黑发男子的表情友善，双眼下残留着睡眠不足的证据，神态稍显疲倦，年龄则比斯诺预想得要年轻一些。

“感谢你热情的护送啊。”想到自己手腕上套着的手铐，斯诺仰起脸嘲讽道。

“抱歉。”莱因斯淡定地收回右手，通路左侧，塞拉的结晶正被几个机械人搬往目的地。“有些事情想要请教你，如果和传说一样的话，她是已经完成了被下界法尔希赋予的使命的吧。”

“你想说塞拉是茧的敌人吗？”斯诺想要冲到塞拉身边，却被蓝衣女子挡住，只好怒视莱因斯。

“大部分人都会这么认为，因为关于下界的事我们一无所知。为了茧，我想要了解你们真实的一面。”

“为了茧？圣府连无关的人也一起流放就是所谓的为了茧吗？”

“这就是圣府的做法。”莱因斯气定神闲，“接二连三来自下界的恐慌，已经让市民快要到达极限了。为此，圣府制定好了下一步的计划，公开处刑路希。”

他观察着斯诺神态的变化，“市民是无知的，只要让他们恐惧的对象在眼前消失就行了，圣府已经掌握了其他路希的情报，要捉住也只是时间的问题。”

斯诺愤怒地撞开周围的士兵，朝莱因斯冲去，却被蓝衣女子一脚踢翻在地。由于太激动，斯诺没有思考莱因斯的举止绝不是单纯的威胁或嘲讽，他对观察别人的想法一直不太擅长。

“他们是不会被抓到的。”斯诺躺在地上，梓梓地说道。

“那么，就只能靠你帮忙了。”莱因斯瞥了斯诺一眼，带着蓝衣女子转身离去，剩下的士兵则将斯诺送进了牢房中。

第五章　诺拉作战

“为什么会叫诺拉？”

休息的时候，霍普突然问道。他说的是斯诺召集了几个小鬼后，自命老大成立的组织，闪电和斯诺第一次见面也多少和诺拉有些关系，那时候斯诺就拼命和她套近乎，让人印象深刻——当然是不爽的印象。至于那群小鬼自然也没有什么深奥的学问和隐晦的暗示，所谓的诺拉意思直接到可以让人笑掉大牙。

“就是野猫的意思，和权力的走狗不同，按照自己的意志活着的意思。”闪电补充道，“和他们的身分倒真相配。”

“……真差劲。”霍普冷冷地说道，不断将手中造型独特的匕首推开又合上。那把小巧玲珑的匕首正适合他使用，是闪电在不久前送给他的，霍普像是为它赋予了其他含义，当他把匕首紧紧地攥在手中时，闪电仿佛可以听到从他心底传来的挣扎声。

“什么让你焦躁不安？”最终，闪电决定还是问清霍普内心的想法，“路希吗？还是斯诺？”

霍普的肩膀一震，闪电的心情沉重下来，她的预感果然是正确的。

“你和他之间发生了什么？”

“就算和闪电姐说了也没用。”

“我可是你的后援啊。”闪电蹲下来，直视霍普的双眼，在那静静施以压力的目光下，霍普收起了用来伪装的强硬表情。

“我妈妈去世了，都是他害的。”霍普将之前发生的一切都告诉了闪电，妈妈死去的事情、想要告诉斯诺却一直无法做到的事……匕首的一端不停地撞击在地上，霍普似乎认为这样可以减轻一些自己的怒气，“我会给他好看的，虽然现在不行，但我会变强，一定会，所以我才会跟着你。”

霍普端详着如冰般寒冷的刀尖，终于将匕首折起来收回口袋：“是他把我们卷进来的，塞拉也是，我不会原谅他的。”说着，他站起来向前走去，粗暴地穿过一片片如同水晶般流光溢彩的树叶，发泄自己的怒气。

闪电无奈地叹了口气，追上大步前进的霍普。由于 PSICOM 为了组织的面子而向军方掩盖了路希逃离的事实，所以离开 PSICOM 的主要势力范围后，接下来的路程变得异常顺利，森林中偶然有巡逻队员走过，却也一副缺乏戒备的模样，只要躲在树丛中便能轻松脱身。照着目前的速度走下去，在日落前到达帕尔姆波尔姆应该不是什么难事。至于分开行动的其他人，闪电希望他们也能在 PSICOM 提高警戒级别前顺利逃走。

前方不远处突然传来霍普倒抽一口凉气的声音，闪电快步赶上去，地面赫然躺着几具 PSICOM 士兵的尸体，尸体上有被野兽袭击的痕迹，显然是受到了附近魔物攻击而致死。虽然位于茧的内部，不过这座森林却是军方用来将野生魔物培养成军用兽的试验场，贸然闯入的 PSICOM 士兵们正是被那些东西所杀的吧。

“运气不好啊，想要收拾路希立功吧。”闪电从士兵身边走过，却看到霍普正走过去想要查看他们的伤势，立刻拦住了他，“不要同情他们，把天真的想法丢掉，如果想要保命的话。”对敌人仁慈就是对自己残忍，这是闪电成为军人后学到的第一课。

“……没办法一下子做到吗？”望着一言不发的霍普，闪电想了想，“就把它当成是作战计划吧。”

霍普的目光中露出一丝疑惑，闪电继续说下去：“决定好最重要的目标，就不要想其他事情，让心静止，只动身体，因迷茫停止不前的话，只会陷入绝望。”

“当做作战计划是吧，这样的话就不会迷茫了对吧……”看着闪电点了点头，霍普若有所思地考虑了片刻，“我就当做‘诺拉作战计划’吧。”

“诺拉？”

“妈妈的名字。”

“复仇吗？”闪电这才意识到霍普的用意。“杀死你母亲的并非斯诺，而是圣府。”

“你要袒护他吗？”霍普的表情满是警惕。

“我在说事实。”

“那么……”霍普从口袋中抽出匕首，似乎那已经成为了为自己带来勇气的护身符，“我也要和圣府战斗，和闪电姐一起生存下去。”

刀尖的光芒滑入闪电的眼中，勾起了她心底的痛楚，她没有说话，轻轻扭过头。

那把刀……

它并不是一把适合用来复仇的刀。

第 12 日　临海都市波达姆

“因为成为了路希，所以要和这笨蛋结婚？完全说不通，谎话也要说得像一点。”闪电一脸愠怒地瞪着站在面前的斯诺，那件乱糟糟的风衣、令人不悦的举止，还有吊儿郎当的态度都让闪电从心底冒出一股无名火，今天本来是她的生日，但是一切都被这家伙破坏了，她不明白，塞拉怎么会对这家伙如此在意。

桌上堆满了丰盛的菜肴，不过已经没人有胃口了。

“而且，如果你真的成为路希了，消灭你是我的工作。”闪电推开椅子站了起来，将矛头转向了几乎快要哭出来的妹妹塞拉，“开什么玩笑，真是个糟糕的生日。”

塞拉本来还想要辩解，但终于忍不住流出的眼泪，匆匆地冲出了房间。

“为什么不肯相信她！”

塞拉跑出门后，斯诺的口气也变得愤怒起来。

“谁会信啊？突然就变成路希，然后就要结婚这种事吗？”

“大姐！”斯诺将怒气发泄在挡在两人间的餐桌上，狠狠地用双手拍上去，闪电则立刻不示弱地以更强的力度拍回去：“谁是你大姐，梦话给我到梦里说去！”

“你想让塞拉孤零零一个人吗？”

闪电一时语塞，双手抱胸背过身去，不再搭理斯诺。

“明白了。”过了一会，背后传来斯诺渐渐远去的声音，“塞拉由我来保护。”

待两人走远，生了一会闷气，闪电开始一一收拾被冷落的菜肴。在空荡的桌面上，除了餐具之外还放着一个绑着粉色蝴蝶结的盒子，她将包装精致的蝴蝶结拆开，看到一把小巧的匕首。刀身与刀柄的交界处以一个金色的圆圈装饰着，只要把手指插进去，轻轻一拨便可转出刀身，刀身上还特地以花纹做了修饰，这是塞拉送给闪电的生日礼物，可以想像她一定觉得这再适合不过每天舞刀弄枪的姐姐了，虽然对于闪电来说，这实在是小孩子般的玩具。

“……什么品位啊？”

闪电小声地对着弧线优美的刀柄发着牢骚，不该对妹妹说那些过分的话的，冷静下来后，之前的气恼已经渐渐消失了，她开始感到一丝后悔。

——非常抱歉中断正在播放的节目，为您播报圣府的紧急情报

一直不停播放着无聊电视节目的电视中突然传来了播音员严肃的声音，闪电出于军人特有的敏锐将视线移向了电视，在那里，让她感到数百倍后悔的事实正逐字逐句地传入耳中。

——昨日深夜，在临海都市波达姆发现了下界的法尔希，圣府已经得到伊甸的确认，并从刚才宣布启动紧急预案，由此波达姆全地区将被无限制封锁。

播音员的双唇一开一合，闪电感到指尖冰冷，好似血液停止了流动。

她想起了塞拉展示给自己看的左臂上的烙印，那是一个以黑色箭头组成的奇妙图形，箭头仿佛滑腻的绳索一样，紧紧地攫住了她的心脏，令她无法呼吸。

直到现在，闪电还能感到绳索仍束缚着自己，那就是传说的悔恨吧，是自己在塞拉最需要的时候放弃了她，让她变成孤单一人。

霍普也一样，本来是想要保护他，却在无意间将他推入了战争的深渊，闪电知道，自己应该做些什么了。

第六章　父子

香草是被小陆行鸟的叫声吵醒的，已经很久没有在充满清香的大自然中醒来了，周围的一切都那么让人怀念。她爬起来时，舒服地伸了个懒腰，才发现原本躺在身边的塞兹早已不见了，陆行鸟扑扇着小小的翅膀，把香草引到了转角处的一个小湖边，远远望去，一个穿着绿色制服的男子一动不动地站在湖边，几乎与周围的景物融为一体。

香草蹑手蹑脚地走过去，在湖边蹲下，这才出声叫塞兹，将思绪早已不知道飞到哪里去的他吓了一跳。

“怎么啦？”香草试探着问道。在路上她因为好奇而问起了塞兹的家人，之后，塞兹的心情就变得很差。

湖水边充溢着好闻的青草味，绒毯般的青草与鲜花铺散开来，谁能想像，在离开那座荒废的异迹后映入眼帘的竟是这样美丽的景色呢？

塞兹不自然地将脸转向湖水的方向：“在想些事情而已。”

“别负担太重了，变成路希并不是你的错。”香草轻轻触碰脚边的植物，一瞬间，她觉得自己有些羡慕它们，羡慕它们可以置身事外而超脱，不用像自己一样，不断逃避，不断躲藏。

在和闪电分开之后，香草和塞兹选择了截然不同的方向离开异迹，“反正就算跟上去也只会妨碍她而已”，他们用这个理由安慰自己，决定什么也不想，走一步算一步。听塞兹说，再往前走一段就能看到茧中最梦幻的城市诺基拉斯，那座城市是一个巨大的游乐场，从早到晚灯火通明，喇叭中传来美妙的音乐，空气甜腻诱人，香草迫不及待地想要亲眼看到那座梦幻的游乐场，在那里，她或许可以像植物一样忘记一切。

“……达基他啊，我的儿子，是路希。”

香草停住手，惊讶地望向塞兹。塞兹已经将这件事压抑在心中很久了，直到现在，他才能鼓起勇气向他人倾诉。

“因为他说想要看看圣府的法尔希，我便带他去尤莉迪峡谷的能量工厂参观，就在我去给他买小陆行鸟做礼物的时候，一不留神他一个人就进到了设施里。”

心急如焚在设施里寻找儿子的塞兹最后终于发现了独自躺在长椅上的达基，那个时候，他的右手上出现了塞兹从未见过的黑色烙印。

“听说是下界的人潜入了工厂，偷袭了圣府的法尔希，法尔希为了保护自己，就把正好在场的达基变成了路希。达基成为了圣府所选中的路希，我们下界的路希，就是达基的敌人啊。”

那之后，达基就被 PSICOM 保护了起来，不停地进行检查，负责达基的是 PSICOM 年轻的女中校娜巴特。就算如此，还是没能查明达基的使命究竟是什么。

是找出下界的人来，还是消灭他们，无论是什么……让那种小孩子去都是根本不可能的。心知肚明这一切的塞兹变得越来越焦躁，而达基自然也感觉到了父亲的心情。

塞兹清晰地记得自己和达基在一起度过的最后一天，那是波达姆举行烟火大会的晚上，在传说中可以实现愿望的火花下，他以近乎绝望的心情期盼达基平安无事，祈祷自己能够陪伴着他长大成人。

然而，要实现这样的愿望，可能只有寄希望于奇迹了。

“成为路希后的达基，好像能够感觉到下界的力量，找到异迹的法尔希的也是达基，能战斗的能力却一样也没有。所以我去乘坐了流放的列车，我想他的使命会不会是破坏下界的法尔希呢，想着要替他完成使命……最后却落得这种下场。”对于这段时间的经历，塞兹只能苦笑，“如果达基的使命是破坏法尔希的话，现在已经变成水晶了吧。”

香草静静地听着，眼眸中闪现过一丝难以觉察的悲恸，塞兹从枪袋中抽出了枪。

“但如果使命是消灭下界的路希的话，我们不死的话，他就会变成死骸。”

“要自杀吗？”香草站起来，紧张地盯着塞兹，这时，小小的陆行鸟突然飞出来，落到了枪身上，将枪口向下压去。陆行鸟圆溜溜的黑眼睛盯着塞兹，口中则叽叽喳喳地不知道叫些什么。

“怎样都不是办法啊……”塞兹的表情一瞬间温和起来，将枪垂下，“这小东西，要我活下去。”

陆行鸟这才扑扇着翅膀，钻到了塞兹的头发上。他又恢复了一贯的样子，一边自言自语地和陆行鸟交流，一边朝梦幻之城的方向走去。

香草在原地呆立了片刻，这才醒过神来，跟上塞兹。望着塞兹与陆行鸟说话的背影，她的心中满溢着各种各样的情绪，最终，香草没有吐露出那些想法，她决定将一切交给诺基拉斯。

在那里，她一定会明白该怎么做。

仿佛是受到了香草心情的影响，前往诺基拉斯的路上，天气渐渐阴郁下来，在渡口等待渡轮的时候头顶已经落下了银针般的雨丝，看情形，那雨还会持续一段时间。

由于下雨的缘故，渡口只有很少的几个人，其中大多是相互依偎的情侣和看似温馨的一家人，香草先是心绪不宁地在几排座位间踱来踱去，随后坐下来，问道。

“塞兹，你会恨下界吗？”

“那当然了，让我们遇上这些事情。”塞兹连想都没想就随口答道，“以前倒是没有啦，圣府那些家伙，只会把‘下界的威胁’挂在嘴上，什么‘迟早会攻过来’，什么‘下界是魔物的巢穴’，只会吓唬我们，证据却一个都拿不出来。”塞兹像个老头一样弯着腰挪到椅子上，“像我这种性格乖僻的人，是没法老老实实地去相信的，觉得圣府一定是在打着什么算盘，直到自己被卷了进来……”

香草的身体轻轻一震，她立刻垂下眼帘，好像这样就能将塞兹的话拒之耳外了。

“仔细想来，开始流放没准是因为达基发现了下界的法尔希……”

“不是的。”香草突然失声叫道。“不对的，全部是……”

她双手紧紧攥在一起，心中的话几乎流泻而出，但想要将它们全都吐出来，却又需要那么多勇气……香草咬着双唇，对胆怯的自己感到由衷的气恼。

“是啊，全是下界来的那些笨蛋的错。”

不明白香草心情的塞兹试图安慰她，但却只达到了反效果，香草全力压抑的泪水都涌了出来，她飞快地从椅子上跳起来冲到走廊外，冰冷的雨水浇到因气恼而变得炽热的身体上，也浇到因流泪而微红的眼眶上，像是无数双手，轻轻抚摸她的脸颊。

“会感冒的。”塞兹站在雨淋不到的走廊下，远远叫道。

“不会的……因为我是笨蛋啊。”

香草仰起脸，让身体的每一处都被雨滴浸湿，好像那些雨滴会洗去萦绕在她心中的所有不安与痛苦。

第七章　仇恨

“放心吧，知道那个入口的只有孩子们。”霍普像只敏捷的松鼠般钻入了地下食品加工厂，这是他以前和朋友们玩耍时经常走的秘密通道，就算圣府军也不会发觉，但尽管如此，闪电仍然过于警惕地一路小跑，谨防背后突然钻出敌人的身影。

穿过食品加工厂中央地区的时候，闪电远远地就看到了位于中央、正精密运作着的法尔希。由于它的主体是一枚巨大的橙色水晶，周围围绕着两个表情温柔的头颅，所以被人们亲切地称为橙水晶，此刻，它正以固定的频率缓慢转动，将光芒与水有效地供应给下方的可动式水田。

“对下界的法尔希来说，那也是敌人吧。”被那金黄色的光芒所吸引，霍普停下来，脑中冒出了有趣的想法。

“要上吗？消灭它的话会造成食物供应不足的，会被人怨恨的吧。”闪电苦笑道，橙水晶两面的脸庞不时转到闪电眼前，不管什么时候，始终露出面具般温和的笑容。“从出生开始我们就在依靠法尔希，不仅是食物，就连阳光和水全都是靠法尔希，事实上，茧是由法尔希构成的世界，人类就像寄生虫或是害虫一样……”

“是吗，照顾和守护着人们，法尔希对普通人很亲切啊。大概是喜欢人类吧，或者说很爱惜……”霍普拍了一下手，“像是养宠物一样。”

“……在养着，人类……被养着，是吗，原来是这样啊……”被霍普的话所提醒，闪电突然产生了一个之前难以想像的疯狂想法。“我们是被饲养着啊，在由法尔希支撑着的世界中诞生，被法尔希给予的饵食喂养着，因为只知道被饲养的生存方式，所以那样的生存方式被夺走后，就轻易地迷失了方向。被饲主抛弃后，一味地茫然。”

井井有条运作着的加工厂与法尔希，这些原本理所当然的生活，如今看来却变成了另一副模样。

“霍普，听我说。成为路希后，我失去了一切，看不到未来，也失去了希望，所以我才战斗，因为只要战斗，我就什么都不用想了……只是在逃避现实，我却用这种战斗把你卷了进来……”

“那个……你在说什么？”霍普瞪大眼睛，不知所措地望着闪电。

“停止诺拉作战计划吧。”闪电认真地说道。让霍普停止复仇，或许会摧毁他活下去的惟一希望，但是，放任他以错误的目标为希望，那更是大错特错了。

“为什么，是闪电姐你叫我战斗的！劝我不要迷茫，去战斗，现在又要舍弃我吗？”

“并不是叫你不要去战斗……”闪电紧紧抓住霍普的肩膀，“我在迷茫，但是，没有希望的战斗，一定是不对的。”

“希望什么的，作为路希，是不会有的。”

“你的名字不是希望的意思吗？”

“这种名字我才不想要呢。”霍普赌气地扭过头去。

是吗……和自己一样啊，闪电不禁想起了小时候的自己。

“父母去世后，为了保护塞拉，我想早日成为大人，我便改名叫闪电。我以为舍弃父母给予的名字后，就不再是小孩子了……真是孩子气的想法。”

不知道什么时候起，霍普已经转过头，聚精会神地听着闪电的话。

“闪电的意思，就是一闪而过，什么都不会留下。别说保护了，我只会伤害她，塞拉向我诉说时，我却不去相信她。”闪电望着前方，似乎能看到被自己深深伤害的塞拉的身影，明明声称要保护她，但结果，真正相信塞拉的却只有斯诺一个人。

“我送你回家吧。”闪电突然知道了接下来应该做什么，她面对霍普，一字一句地说道，“没有希望的战斗，不是生存的方式，只是死亡的方式罢了，我希望你能保持着希望活下去。”

如果能让霍普见到家人，或许他就会明白希望从何而来，闪电由衷地这样期盼着。

穿过食品加工厂，出口邻接着帕尔姆波尔姆的中心广场，一面巨大的显示器正播放圣府的最新通知，闪电举着枪，警惕地走到广场中央。

——刚才圣府召开了紧急会议，公开了一直在潜逃的下界路希的躲藏地点，并决定公开处刑在押的下界路希，躲藏地点将从帕尔姆波尔姆转播。

话音刚落，显示器上突然出现了中央广场的图像，闪电和霍普两个人的身影孤零零地映在上面，一瞬间，圣府军和飞行器由四面八方现身，将闪电和霍普包围，不知道是什么时候被他们发现了行踪，但显然是一场所有计划的围捕。

黑色的指挥艇从空中落到地面，指挥官亚古 · 罗修背着双手朝战场走来，他向部下下达的指令清晰地传入闪电耳中。

“对手是路希，一定要确保命中，不要当做是‘两个人’，而是‘两头怪物’。”

为了将路希彻底清除，PSICOM 最终还是放弃了组织的面子将消息公开出去，与普通士兵们合作，做出了这么大的牺牲，PSICOM 绝不会让路希再从自己的手心中逃走，闪电清楚那些官员们的想法，这次只怕是凶多吉少。自己还可以与他们一拼，但是，无论如何也要让霍普回到家里。

“我冲过去，你给我拼命逃。”扫视渐渐逼近的士兵们，闪电压低声音对霍普说。

“但是……”

“活下去。”

霍普虽然看不到背对自己的闪电的表情，但是那话语中的力量却压迫着他，令他几乎无法呼吸。

上空传来了爆炸声，一股热浪随即冲来，霍普和闪电视线所及之处，数名 PSICOM 士兵被爆炸震倒在地。浓烟散尽之后，斯诺从烟雾中钻了出来，空手夺下士兵们的佩枪，将他们一一打晕。

跟在斯诺身边的，还有一名面孔陌生、眼神桀骜的蓝衣女人，不知道斯诺丢出了什么，一片冰蓝色的光芒闪现，随后，整个广场突然变成了冰的世界。如同缎带一般伸展的冰道在瞬间布满广场，那情形让 PSICOM 士兵们顿时大乱阵脚，斯诺驾驶着形状奇特的摩托从冰面上呼啸而过，蓝衣女子手持枪支坐在后面，摩托所过之处士兵均纷纷倒下，转眼便冲到了闪电和霍普的身边。

“大姐！”斯诺兴冲冲地跳下车向闪电问好，好像已经完全忘了不愉快的分手，闪电松了一口气，将霍普一把推到斯诺身边。

“交给你了。”

“大姐，听我说。”斯诺快步追上打算从另一个方向离开的闪电，“有方法可以救塞拉，能让她恢复。”

“快走吧！保护好霍普。”闪电转过头催促斯诺离开，现在并不是说话的时候，当她大步离开后，蓝衣女子与斯诺对视一眼，朝闪电的方向追去。

独自一人被留下和斯诺独处，霍普难以掩饰住别扭的感觉，他的心中充满迷茫，不仅仅是因为自己的犹豫胆怯，更是因为闪电的劝诫。

真的要终止诺拉行动吗？就这样原谅斯诺，忘记妈妈的死给自己带来的痛苦吗？

就在霍普犹豫不决的时候，斯诺已经驾驶着那架召唤兽希瓦变形成的摩托，将周围剩下的士兵们一一击败。

“你做了什么？”霍普环顾周围，斯诺则简单回答道。

“我被军队抓去了。”

像是存心等待霍普那吃惊的叫声一样，斯诺露出了得意的笑容：“但他们不是敌人，是 PSICOM 的分属部队，叫做骑兵队，队长莱茵斯说可以帮助我们路希，完成重新再建茧的梦想，所以说，英雄就再度登场啦。”

“军队怎么可能站在路希这边，莫名其妙。”

“军队也分好多种，其中也有想打倒圣府的。”斯诺一边解释，一边带着霍普在冰雪结成的道路上钻进钻出，最终跑进了一条布满了冰块的下水道中，而这期间，霍普一直保持着沉默，静静地观察斯诺的一举一动。

“你的感觉变了。”斯诺评价道，他一边观察下水道外士兵们的举动一边说，“不再撒娇了。”

“因为是路希，所以必须战斗。”

“和军队战斗的，只要我这样的笨蛋就行了。”

“参加战斗的，都是笨蛋吗？”回忆又一次被唤醒，霍普紧紧地皱起眉头。

“……死了就什么意义都没了。”斯诺仍望着士兵的方向，好一会才回答道。“战斗就交给我们这些笨蛋去吧，诺拉是比军队更强大的。”说着，他呵呵地傻笑起来，那笑容就像尖刀一样，狠狠地割伤着霍普，他感到浑身发热，忍不住伸手到背后，紧紧抓住了匕首。

“是我，有事吗？”一阵嘀嘀声响起，斯诺掏出怀中的通讯器放到耳边，随即，就连霍普也听到了通讯器中传来的女性暴躁的声音。

“不是有什么事吧！为什么不跟我联系？”

不是闪电的声音，应该是那个蓝衣女人，霍普竖起耳朵倾听两人的谈话，只听到斯诺慌忙道歉：“我们这边好得很，霍普也一样，你那边没事吧？”

“那当然了。”说完这句话后，那边的声音停了片刻，之后说话的似乎换成了闪电。

“汇合地点定在霍普的家，菲利普斯街 35 号 A。”

“知道，那一会儿见，替我跟芳问好。汇合后再详细和你谈塞拉的事情吧，总之，是有办法救她的。”斯诺简单地说了几句，把通讯器递给霍普，霍普将通讯器放到耳边，里面正传来闪电急切的声音。

“斯诺，听我说，是关于霍普的，那孩子的母亲……”

“闪电姐，是我。”霍普瞥了斯诺一眼，背过身去，轻声道，“我果然……还是要作战。”

“霍普？霍普？喂，回答我！”闪电突然激动地对着通讯器大叫起来，急切的声音吸引了芳的注意。

“你在激动些什么？电波被干扰了而已。”芳取回通讯器，按下了关机键，“有话要说的话，就等汇合后吧。”

闪电闭上嘴，满腹烦恼地皱起了眉头，是在担心那个看起来柔弱的孩子吧，芳微微一笑，大步朝约定的方向走去。

经过刚才在中心广场的冲突，目前的帕尔姆波尔姆已经进入了戒严状态，芳像一只狡黠的冰原狼般，敏捷地穿梭在大街小巷中，避开警卫兵的视线，闪电则保持着一定距离，紧紧地跟着她身后。

又是一条街道，但街道尽头并没有出现巡逻兵的身影，芳没有急着过去，而是停下脚步，静静地伏在转角尽头的墙壁后等待。一片寂静中，闪电突然倒抽了一口冷气，向后退出一步，以警戒的目光重新打量着她。

果然来了，芳知道闪电想要说什么——自己右臂上的烙印，和他们一样，但又不同的烙印。

“你是什么人？”

“从哪儿说起好呢……虽然烙印不同，但我和你们一样是路希。”芳注视着自己白色的烙印，深吸一口气，“不同的是，我们不是茧的人。”

惊讶之余，闪电的目光中闪过一丝敌意，芳将这一切都看在眼中。

“我们的故乡是脉冲，正是你们所憎恨着的下界。在脉冲，我曾变成水晶长眠，但是，等醒过来就在茧了。让茧混乱的，把你们卷进来的……都是因为我和香草的觉醒。”

之所以醒来后身在茧中，是因为默示战争结束后，茧从下界采取了大量物资用以修补破损的外壳，但当时这过程并不为芳所知。

从水晶状态觉醒后，她们失去了记

忆和使命，为了找到失去的使命在茧徘徊着。为此，芳和香草特地前往了尤莉迪峡谷的能源工厂，希望在那里遇到茧的法尔希可以刺激香草想起自己的使命，但结果却令茧的法尔希进入防御状态，连累了一个前来参观的孩子变成路希。芳让香草一个人逃走，自己留下阻止追兵，虽然最终摆脱了敌人，但她却和香草失散了。

之后，芳被莱茵斯的骑兵队找到并得到了他的帮助，这段时间里她一直在找香草，但都没找到。

听完了芳的话，闪电终于明白了斯诺关于塞拉那句话的含义。

“塞拉也会从水晶变回来吗？”

“是的……”芳显然已经得知了塞拉和斯诺、闪电的关系，“因为我们没用，才会让你妹妹变成路希的，是我的错，对不起。”

闪电铁青着脸，快步走到芳的面前，用力地抽了她一记耳光。芳闭上眼睛，默默等待着闪电接下来的发泄，然而却久久没有动静，再睁开眼睛的时候，闪电已经恢复了常态。

“只来一次？”芳难以抑制自己的惊讶。话虽如此，被打过的嘴角传来的火辣感货真价实，真是个大力的家伙。

“别以为这样就完了，是不是原谅你，由塞拉来决定。”闪电冷冷地说道，不过眼中的敌意在不知不觉间已经消散，芳忍不住笑了出来。

“和斯诺说了一样的话呢，不过他倒是没打我。”

“你也和斯诺说过了吗？”闪电有些不自然地背过身去。

“是啊，道歉过真好，稍微轻松了点。”芳从墙壁边的铁管上站起来，伸了个懒腰。

“……我说，芳，香草他们肯定也不会有事，就算被抓住了，圣府肯定会公布出来的。”虽然塞兹看起来并不那么可靠，但香草他们应该选择一条相对比较安全的路，闪电是这么想的，她也这样说出来，想要安慰到芳。

“不把可怕的路希处决，大家就不能安心吗？茧的人，不知该说是胆小还是危险。”

“茧的人类几百年前就被法尔希饲养了起来，一直畏惧着下界的侵略。”回忆起过去的事情，简直恍若隔世，“若不是塞拉的事情，我现在肯定也是作为军人，忙着抓捕路希，相信他们会是被诅咒了的敌人。”

“在脉冲也一样，以为茧是会飞的恶魔巢穴，迟早会攻过来……大家都这么相信。”

“成为路希是为了和茧战斗？毁灭茧就是你们的使命吗……不，应该说是我们的使命。”茧与脉冲的关系被无数谎言围绕着，闪电想要了解法尔希们真正的想法，是它们促成了这些对立的行程吗？

“在茧觉醒前，我们一直变成水晶长眠着，也就是说，我们之前有完成过使命。”为什么就是想不起来呢，明明芳还记得小时候的事情，却把重要的事情给忘了，“雪白的……没有颜色的世界，每次想要回忆起来，脑海中变成会一片雪白，醒过来的时候，烙印也变成了这样。”

芳想要尽快找到自己的使命，她并不在乎路希或是茧，只想赶紧完成使命，阻止香草变成死骸的命运。

“只要她没事，什么都无所谓了。”芳紧紧握住了拳头，好像那可以给她更多的力量。

路希从包围圈中逃离后，PSICOM 完全放弃了帕尔姆波尔姆，他们动用了猛烈的火力与庞大的军力，只要能杀死路希，不管平民死掉多少也不足为惜。熟悉的街道与建筑中到处都是 PSICOM 士兵，而在同一个城市生活的市民们则对霍普和斯诺举起了武器，曾留下无数快乐回忆的帕尔姆波尔姆已经不再欢迎自己，这份挫败感深深地击倒了霍普。

所有人都在憎恨下界，憎恨路希和自己，即便回到家里又能改变什么呢？更何况妈妈已经不在了……

一罐刚从自动贩卖机滚出来的饮料被递到霍普面前，他连看也没有看，便拒绝了斯诺的好意。

斯诺尴尬地缩回手，走到山边车道的围栏边，大口地喝着饮料，他就站在妈妈曾经带着霍普一起逛街时站过的地方。霍普的胸口因灼热的愤怒而不断起伏着，不行，他告诉自己要记住闪电的话，但是，一句话已经脱离理智的控制脱口而出。

“斯诺，如果因为战斗的缘故，连累了其他人怎么办？”怒火促使着霍普不间断地说下去，“因为你要战斗下去，破坏了其他人的希望怎么办？让别人死去的话，你的责任呢？你打算怎么偿还他们？”

“……怎么偿还？”斯诺的表情充满惊诧，大概从未想过霍普会问出这些话，“对已经无法挽回的事情，道歉有什么用。”

“真差劲……把别人卷进来却是这种态度。”越来越灼热，斯诺的话如同火上浇油，让霍普心中的怒火燃烧得更加旺盛。

“是啊，是我害他们死去的，因为太沉重了才不知道啊！”斯诺狠狠地捶向围栏，但那声音却意外地轻微，在霍普的耳中，周围一切已经变成了虚无，只有斯诺的话语不停传来，伴随着恨意、愤怒、厌恶……无比强烈。

“补偿的方法也好，谢罪的方法也好，负起责任一死了之就行了吗？现在的我只能向前走，在找到补偿的方法之前，不断战斗下去，存活下来……”

黑色，无边的黑暗笼罩着霍普，在那黑暗中，只有斯诺的身影分外清晰。

他靠近斯诺，用全身的力气喊道：“那就去死啊！”

路希的力量从身体中喷涌而出，一阵金色的光芒伴随着爆裂声传往远处，围栏如飞沫般碎裂飞溅，斯诺也随着那些铁屑一起飞到了山崖下。但他还没有完全掉下去，而是用一只手抓住了地面。

这个场景是多么熟悉啊，霍普打开作为护身符带在身上的匕首，轻蔑地望着自己脚下的猎物。

“诺拉·艾斯特海姆……这是因为你的错而死去的母亲的名字。”

不解、迷惑、惊讶，各种表情在斯诺的脸上变化，霍普高高举起刀刃，刺向那张总是在自己噩梦中出现的脸庞。但在那之前，几枚从 PSICOM 战斗机上射出的导弹击中了附近，巨大的冲击波将霍普掀到了半空中，他头部向下掉落下去，周围的一切以极快的速度从眼前掠过。

在意识朦胧时，他感到一个强有力的臂膀将自己紧紧抓住，一起向下降去。

不知道经过了多久，霍普睁开眼，眼前出现的却是一个宽阔的肩膀。

“为什么要救我？”

一瞬间，之前发生的事情都挤入霍普脑中，他紧张地想要跳起来，但身上却没有什么力气。

“大姐叫我保护好你，还有诺拉女士也……”斯诺费力地站起来，“对不起，是我害了诺拉女士。我的责任我会去背负，绝不逃避，我一定会补偿你的。”他将那把匕首递到霍普手中，继续向前走去，“拿着，这是大姐的对吧。”

“为什么……”

“那是塞拉送给大姐的，大姐既然把这个交付了给你，那就应该是你的东西了。”斯诺正顺着霍普认识的小巷和广场向家里走去，那些熟悉的事物一一映入霍普眼中，他上次在这里玩是什么时候呢？像是几百年前的事情了。

“我会寻找补偿的方法的，稍微给我点时间吧，如果还是不行的话，你要叫我负起责任去干什么都行。”

“不会回来的……就算让你负起责任，妈妈也不会回来了。”

“……抱歉。”斯诺停下脚步。

“我一开始就明白的。”霍普把刀刃收回柄中。

虽然明白，但他还是错推给别人，憎恨着别人，比起被憎恨蒙蔽双眼，霍普更害怕没有目标。不是为了复仇而活下去，是为了活下去而复仇，但现在，已经没有必要了。

没有复仇的必要了。

生日那天塞拉赠送给自己的礼物，对于闪电来说是悔恨的象征。因为自己不相信塞拉的话，导致她被法尔希抓住，前去救她的自己也变成了路希。然而，自己一直不肯认可的那个男人，却是惟一支持着塞拉，由始至终都信任着她的人……

凝望着躺在霍普卧室中的斯诺，闪电对自己说，你真的错了。

客厅里，霍普正向父亲说明这些天来发生的所有事，他的父亲是一名精瘦干练的男子，一边倾听着霍普的话，他一边取下银框眼镜，用手按着额头。霍普过于客气地从沙发上站起来打算离开，他的父亲则激动地阻止了他。

“说什么傻话，你的家就在这里！”

不管看上去有多大的隔阂，父母都以全部的爱保护着孩子，就把接下来的事情交给霍普吧，闪电相信这对现在的他已经没有问题了。

睡床上传来吱呀声响，斯诺已经坐了起来。

“怎么，护身符拿回来了吗？”他第一眼就注意到闪电手中的刀。

“霍普还给我了，好像不再需要了。”闪电轻轻抚摸匕首，将护身符还给自己的时候，霍普说诺拉计划已经结束了，看到他战胜了自己的心魔让闪电感到非常欣慰，现在，她也必须正视自己的错误。“呐，斯诺，对不起，原谅我吧。”

“原谅什么？”斯诺疑惑不已。

“很多事情……”

斯诺想了想，躺回到床上，用手臂舒服地撑在脑袋下，“你把真名告诉我的话，我就原谅你。”

“等塞拉回来后，去问她吧。”闪电笑道。

短暂的休息后就是和霍普父亲之间的对话，谈话的气氛起初有些紧张，但很快就在霍普父亲的友善态度中转为和睦，虽然仍无法释怀，但他并没有将罪责怪到路希的头上，为了自己的儿子，他甚至做好了与茧敌对的决心。

就在大家交谈的时候，PSICOM 迅速包围了霍普的住宅，烟雾弹从窗户中一个接一个地丢入房中，屋顶则不停落下阵阵因爆炸而震下的碎石与灰尘。闪电冲到窗边，外面聚集了惊人数量的士兵，各种重武器不计其数，指挥官是之前在中央广场中打过照面的亚古·罗修，闪电已经见过了他的冷面无情，在帕尔姆波尔姆解除重武器限制也出自他的命令，只要他要求，将整个房子轰成灰烬也不困难。

然而，就在两方僵持的时候，几颗烟雾弹从空中落下，掉到了 PSICOM 士兵的队伍中，刹那间，窗外被一团白色的烟雾所包围，子弹的破空声与惨呼声不断响起，其中还混杂着罗修大声的怒斥。很快，罗修的怒斥转为一声痛苦的

闷哼，闪电探出头，却看到一名 PSICOM 士兵的枪口对着他，仍在冒出白烟。

受到了奇袭的 PSICOM 匆忙做出了撤退的决定，诧异的闪电跟着芳走出屋外，看到一艘巨大的飞空艇击落了两架战斗机，落到地面，刚才的烟雾弹和子弹正是出自那里。飞空艇的舱门打开，数名全副武装的 PSICOM 士兵冲出来，在两人的面前停下。

“哟，芳！”为首的一名军官大摇大摆地靠近，取下头盔，露出了一张年轻俊朗的面孔，“我来接你了。”

第八章　梦的终结

熙攘欢快的人群、灯火通明的街道、游行的队伍载歌载舞穿过乐园，像是在免费赠送快乐，游乐场最大的舞台上则流光乱舞，上演着茧与下界那场默示战争的传说。以邪恶之姿登场的下界路希想要毁灭茧，圣府的法尔希前去迎击，下界路希立刻变成了丑陋的怪物——那是塞兹曾在幻觉中看见的魔兽诸神黄昏。

舞台上的景象不断变化，最终决战开始了，结局毫无悬念地以下界路希败北而收场。明明曾无数次听说这段传说，但塞兹仍感到难以忽略的恐惧，它被讨伐的样子仿佛在预示着自己的未来，明明只是一场幻梦，却偏偏对自己而言是无可逃避的现实。

塞兹望了香草一眼，此刻，她已经被舞台上绚丽的景象所吸引，眼中闪烁着光芒，与之前萎靡不振的模样相差甚远，果然是个小女孩啊，一来到游乐场就高兴成这样。但话说回来，这里的梦幻景象让路希和法尔希变得仿佛非常遥远，如果可能的话，真希望一直能沉浸在这个美梦中不要醒来。

如果可能的话，真想带着达基一起到这里来啊。

话虽如此，塞兹还是没有完全放下对香草的担忧，之前在诺基拉斯的入口处，电视正播放帕尔姆波尔姆中央广场上的事故，斯诺驾驶着摩托出现在那里，坐在他背后的陌生女子似乎是香草的朋友，认出她之后，香草就变得非常忧郁，不，应该说更早一点，在自己和香草说了达基的事情后，她就再也没有笑起来。

诺基拉斯的公园是孩子们最喜欢的地方，这里饲养着许多陆行鸟，还有售货车贩卖各种与陆行鸟有关的纪念品，看完演出后，塞兹带着香草走进了公园，虽然公园中充溢着陆行鸟臭臭的体味，不过香草却非常开心地四处奔跑着。在这里，塞兹告诉香草自己早已考虑好的事情，他打算前去军队投降，即便会被处决，但是说不定能请求军队见到达基的最后一面，亲口告诉他自己已经去过了陆行鸟的公园。

“但是……复仇呢？”香草惊慌失措地望着塞兹，努力想要劝他打消自首的念头，但只有这句话引起了塞兹的注意。

“害达基成为路希的，是下界的错，没报仇之前，是不能死的啊！尤莉迪峡谷工厂事故的犯人，那个路希我知道！”香草不间断地说道，生怕自己无法说服塞兹，但就在她要说出那个人的名字时，一排子弹射到了他们的脚边，公园四周钻出穿着 PSICOM 制服的士兵，不知道什么时候起他们早已被敌人包围了。

穿过公园的通道，冲出大门，木门在背后飞快地合拢，断绝了两人的退路。头顶的小陆行鸟突然飞了起来，摇摇晃晃地朝面前的广场飞去，塞兹正要将它抓回到窝里，却看到了一个熟悉的身影。

站在广场中央，正朝自己跑过来的，是因为找到了爸爸而开心笑出声的达基。

“老爸，找到你了！”达基扑向塞兹，紧紧地抱住了他的小腿。塞兹小心翼翼地蹲下来，轻抚儿子的脸颊，生怕那是一场转瞬即逝的美梦，但面前的一切又是那么真实，塞兹张开手将达基拥入怀中，祈祷这奇迹的一刻可以一直延续下去。

但他终究没能摸到达基，一道白光从达基的身体内射出，手中的触感变得坚硬而冰凉。香草低下头，不敢去看眼前发生的事情，这一幕她实在是太清楚了……达基完成了使命，化为一块美丽的水晶。

广场另一侧的门中走出了几名 PSICOM 士兵，为首的是塞兹早已见过的娜巴特中校，她停在塞兹面前，端详两个路希的表情，美艳的脸庞上露出得意的笑容。

“抓到下界的路希，那就是达基的使命吧，作为保护茧的路希，成功地完成了使命，不为您的儿子感到骄傲吗，卡兹罗伊先生？”她轻轻地击打着手中的鞭子，“借助您儿子可以感知下界存在的力量，我们一直在监视你们，托他的福，我们得到了有关路希的重要情报。至于谢礼嘛……”毒蛇般的目光扫过香草，转而落在了塞兹身上，娜巴特中校将一张光盘丢到地上，立体影像立刻开始放映。“我们分析了能量工厂的监视影像，这就是引起那场事故的下界路希。”

在那段影像中，塞兹看到了能源工厂和香草的身影，他并不想相信面前的一切，但之后出现在那里的达基证明了一切。

“就是那边那位，袭击了尤莉迪峡谷，让刚好在场的达基成为了路希。真是讽刺啊，你想要保护的竟然是你儿子的仇人。”娜巴特冰冷的声音在静寂中响起，香草大叫一声，抛下所有人，泪流满面地冲入了广场上一扇仍然敞开的门里。

娜巴特并没有动手的意思，她靠近塞兹，问道：“在被我们处分之前，不想亲自解决她么。”

塞兹从麻木中清醒过来，他望了娜巴特一眼，飞快地追着香草而去。

门后是笔直通往天台的楼梯，塞兹以最快的速度在楼梯上奔跑，就算缺乏锻炼的身体不停地发出抗议也丝毫不加以理会。

香草失神地坐在天台中央的石板地上，塞兹走过去，将枪口对准香草。他已经什么都没有了，失去了最爱的儿子，连活下去的理由也一起丧失，除了绝望，塞兹已经无法看到任何东西，而毁了这一切的人现在就在他的面前，毫不反抗。

“香草。”塞兹的口中吐出了那个名字。

“我的名字是乌尔巴 · 黛亚 · 香草，从脉冲来的路希。”香草从地上站起，正面面对塞兹的枪口，“开枪，报仇吧。”

“开什么玩笑！想要一死了之吗？你以为死了就能得到原谅了吗！”

“那么……那么，我该怎么做？生也不行，死也不是，那我该怎么做！”香草好不容易控制住的泪水又不听话地洒了出来，她不知所措地望着塞兹，但塞兹也无法告诉她问题的答案。

他垂下枪，颓然转过身去：“已经结束了，什么办法都没有，事到如今就算向你开枪……”

是的，就算杀死香草又如何？就算憎恨她又能怎么样呢？达基已经变成了水晶，他不仅带走了塞兹的希望，也将他想要活下去的意愿一起带走了。

不知道是绝望还是由于跑得太快，塞兹的胸口传来阵阵灼热，那股灼热突然冲破胸口飞入夜空，就像演出中看到的那样，幻化为一只怪物。

浑身突然轻松了许多，塞兹吐出一口气躺在地上，毫无反抗的意思：“随你怎样，怪物。”若是被烙印中生出的怪物杀死，或许倒比在所有人民面前被处决强上不少呢。

然而，一个瘦小的身影突然挡到塞兹面前，香草张开双臂，紧张地与怪物对峙着。塞兹注意到她并没有举起武器，只是低着头，等待怪物的最后一击。

这个笨蛋！到最后还是这么麻烦人。

塞兹只好爬起来，举枪射向怪物，阻止它挥向香草的武器。仿佛感受到了塞兹的用意，怪物又一次幻化变形，向塞兹表示臣服，最终遁入烙印之中。

四周又恢复了宁静，塞兹缓缓将枪放下，轻声道：“就算是为了孩子报仇……我也没法向小孩子开枪的。”

香草的泪水如决堤般涌出，她呜咽着坐到了地上，用手掌不停将涌出的泪水抹去。直到小陆行鸟的惊叫声传来，她才看到塞兹的枪口正指着自己的脑袋。

“已经够了。”塞兹疲倦地闭上眼睛，扣下扳机。清脆的枪声飘荡在夜空中，传遍了整个游乐场。

第九章　真正的使命

香草静静地坐在监狱的椅子上，不时抬起眼朝塞兹的方向望去，直到现在，她还对那天晚上发生的事情心有余悸，如果不是塞兹最后移开了枪口，现在她真不知道该怎么办才好。

“如果你曾变成过水晶的话，就是说达基也有可能醒过来不是吗？”塞兹发现了香草的目光，从门口走过来，这个可能性让他变得开心了一些。达基现在也正被运往伊甸，他将作为守护了茧的悲剧英雄在未来被人们所纪念，或许有一天可能变回人类。“怎么才能醒过来？你不是完成使命了吗？”

“我是好几百年前，在脉冲为了和茧战斗，被选为路希的，我完成了使命，本应变成水晶……”

那是距离波达姆流放政策实施的13天前，香草和芳在异迹中醒来，她们又被赋予了全新的使命，芳什么都不记得了，但一想到自己这次的命运可能又是去伤害他人，香草就不敢继续向下想。她对芳撒了谎，装作失去了记忆，什么都不知道，以此逃避路希的使命。

监狱中突然响起了发布绿色警戒的广播，几名士兵端着枪走进监狱，打算将香草和塞兹转移，塞兹对香草使了个眼色，趁空隙将一名士兵撞倒在地，香草则立刻抢过他的佩枪对剩下的人扫射起来。

“逃吧！”塞兹飞快地冲出了房间，香草也跳过躺在地上的士兵，向走廊跑去。

在诺基拉斯逮捕了两名下界路希的消息很快便成为电波，在茧的上空不停播放着，两名路希被关押在圣府舰队旗舰巴拉姆奇亚里，很快便将送往首都伊甸正式进行处决，这是圣府计划好上演给民众看的一场好戏，杀死了威胁到茧的路希，法尔希的支配也会变得坚若磐石。至于护送两名路希的则是圣府的戴斯利代表，很明显这是圣府对剩下的路希们发出的邀请。

快来拯救同伴吧，我们就在这里恭候大驾，闪电很清楚他们的意图，而她也乐于接受这个“友善”的邀请。

在帕尔姆波尔姆遇到的年轻军官利古提大尉利用小型飞行器将他们送上了巴拉姆奇亚里，他们毫不客气地击溃防守旗舰的士兵与机械，朝着旗舰内部的指挥处前进。越是深入内部，敌人的数量也越是众多，舰内广播中的警报等级从红色变成了绿色和紫色，芳则开玩笑说那代表了他们的脸色，从红色变成失血过多的紫色了。

就在旗舰的外侧，他们遇到了从监狱中逃出来的香草和塞兹，芳立刻冲过去，狠狠地将香草一把抱入怀中。

所有人都已聚齐，接下来，就是推翻圣府统治的时刻了。

路希仍在不停地向内部侵入，娜巴特开始有些沉不住气了，她取下眼镜下达了黄色警戒的命令，但很快又纠正为应该是蓝色或橙色，就在她犹豫不决的时候，路希的脚步不断紧逼，而她慌乱的神色全都被戴斯利代表看在眼中。

终于，路希们冲破了最后一道防线，闯入指挥室内，娜巴特冷哼一声，举起手中的长鞭挡到路希面前：“阁下，请快退避，我来争取时间。”

“要退避的应该是你，不对，应该是退场，人类的出场已经结束了。”戴斯利懒洋洋地坐在装饰华丽的椅子上，活动着自己的手指，当娜巴特惊讶地转过头时，他手中的权杖中发出一片白光，毫不留情地击中了娜巴特。

“魔法？”闪电忍不住惊叫出声，只有路希和法尔希才能使用的魔法居然从戴斯利的手中使出。

戴斯利呵呵笑着，身体微微凌空浮起，杖上的魔法一一击中指挥室中的其他士兵们，这一切并没有花费很久，惨叫很快便结束，指挥室上空的天花板被魔法变为天空，华丽的舞台上只剩下了路希和戴斯利自己。

“快住手！混蛋，你把人类当什么了？”斯诺冲到戴斯利面前，却被隔在两人中间的一道魔法屏障狠狠弹开。

“除了道具，还能是什么？”戴斯利的口气中充满轻蔑，“所谓茧，就是法尔希构建的工厂，为了大量生产名为人类的道具啊。”

“我不会让法尔希任意妄为的。”斯诺不甘心地从地上爬起，戴斯利则以冷笑声作为回应。

“区区人类，能做什么？不严加管理，只会走向灭亡，你们不是也见到了吗，那些被路希的恐惧所驱使的愚民。”

“煽动路希的恐惧的你，不也是路希吗？”闪电举起刀，向戴斯利的方向逼进。

“路希？我吗？居然说我是路希？”戴斯利好似被侮辱般举起权杖，一只猫头鹰飞过他的身边，戴斯利的身体突然无限膨胀，变为了一堵巨大的金属。之所以说“堵”，是因为它的模样就像宽广的墙一样，一张丑陋到令人难受的巨大面孔位于“墙”的中央，两边则是它的四肢和一架架炮筒。

“我是法尔希，我的名字是巴尔特·昂迪尔斯，引导圣府，统治着法尔希的王，为惧怕黑暗的人类，给予了光明。”

炮筒中喷出无数颗弹药，戴斯利向大家发起了攻击，众人立刻抽出武器还它以颜色。令人奇怪的是，戴斯利远没有想像的难缠，不出片刻那巨大的身躯便化为一片透明的气体消失在众人眼前。

“没想到圣府的头居然是法尔希……”斯诺余悸未平，远远望着法尔希倒下的地方，脸上写满了难以置信。

“那操纵这圣府的就不是伊甸……”霍普正要向前走去，旗舰却突然传来强烈的震动，随即，半空中的一片透明物体渐渐幻化为人形，戴斯利得意地对所有大笑道。

“我应该说过的，我才是王。”

“要战胜法尔希，果然不是那么容易的事情啊……”塞兹惊呼道。戴斯利只不过是在证明自己的力量，把他们当成猎物般逗弄罢了。

“并非不能战胜，而是你们没有想去战胜，你们应该已经知道战胜法尔希的方法了。”戴斯利从空中渐渐降下，他的话勾起了大家对那一天传入脑中景象的记忆，“魔兽，诸神黄昏。”

“诸神黄昏？”芳的烙印突然传来一阵刺痛，她闷哼一声，半俯下身。

“忘记使命的可怜的路希啊，你们看过那幻象了吧，我来告诉你吧，你们的使命就是成为魔兽诸神黄昏，毁灭茧。”戴斯利的身影突然消失，接下来出现在另一个地方，“你们中的某一个会成为诸神黄昏，打倒法尔希·奥芬，破坏茧。”

“你说奥芬？”

“那是伊甸的力量的来源，奥芬给予了伊甸力量，伊甸则支撑着所有的法尔希去饲养人类，奥芬被破坏的话，隐藏的巨大能量将会暴走，茧就会被破坏。成为诸神黄昏，破坏奥芬的话……使命就算是完成了。”戴斯利的身影虚无缥缈，不停地转换着地点，和他难以捉摸的踪迹一样，他所说的话也让人愈发疑惑。

这样一来，确实可以解释幻象的含义，但是，难道路希的使命真的是毁灭茧吗？斯诺绝不肯相信这个残酷的结果。

“塞拉的愿望是保护茧，然后她变成了水晶，那么，我们的愿望也是一样的。”斯诺攥紧塞拉泪滴的结晶，大声反驳道，“我们会遵从自己的愿望，变成水晶给你看的！”

“我告诉你她真正的使命吧。”戴斯利哈哈大笑，“她聚集了你们，所以变成了水晶，她的使命无非是为了聚集破坏茧的道具，你们都没想过吗？”戴斯利狡黠地扫视脸色骤变的路希们，嘲笑道：“还是说，不愿去想？”

戴斯利举起权杖，召唤猫头鹰飞到自己身边，猫头鹰在所有人面前，迅速幻化为一艘飞空艇。

“我就让拒绝接受真实的路希，看看所谓的现实吧。”戴斯利钻进飞空艇里，与此同时，旗舰中传来了不断的爆炸声与震动。

“你们就继续逃避，然后看清现实吧。”

戴斯利的笑声伴随着话语，在指挥室中久久回荡。

旗舰的震动更为剧烈，闪电快速跳上附近的一艘小型飞空艇，飞空艇立刻不受控制地自主飞行起来，躲过罗修狙击的炮火，在撞到地面的高楼前，消失在人们的视线中。

第十章　战胜使命

飞空艇最终在一个异迹中停了下来，受到戴斯利操控的这架飞空艇，将众人带往的是可以看到所谓“现实”的地方吗？大家抱着怀疑，走在看起来像是荒废铁路的异迹里。

但是，身为茧的法尔希，戴斯利为什么会帮助下界的路希破坏茧呢？他们频繁地讨论着这个问题，但最终仍无法得出合理的结果，最后，路希们放弃了无谓的思考，在阴冷的地下异迹中沉默地快步前进。

异迹中遍布着巨大的金属与石块建筑，黑色的铁道与石板纵横交错，和茧的建筑风格有着明显的区别，顺着铁道走到尽头是一间大厅，许多尊图腾般的黑色巨柱以不规则的形状伫立在大厅中，刚刚踏入这里，闪电就感到烙印如同被火烧灼一样，发出了阵阵高热，她向同伴们望去，发现其他人也有着同样的感觉。

灼热感仅仅持续了几秒钟便突然消失，大家匆忙检查全身，没有发现任何异常。香草抬起头，略带疑惑地环顾四周，忽然惊呼道：“这里果然是方舟……”

受到提醒，芳恍然大悟地点了点头，香草激动地大声说道：“在遥远的过去，开创了脉冲的法尔希们害怕受到来自外部世界的侵略，为了应对与外敌的战斗，法尔希制造了各种各样的武器，他们将这些武器放置于方舟，封印在世界各地。”

“在脉冲是非常有名的传说。”芳补充道。虽然始终有人想要寻找方舟的踪迹，但却谁也没有真正发现，没想到居然会在茧的内部。

“就是说这里是脉冲的武器库吗?”闪电挑起眉毛，饶有兴致地环顾四周，这里仍然残留有大量的机械卫士，但她并没有发现武器外形的物体。

“还不仅如此。”芳的表情看上去古怪而疑惑，当她说出接下来的话后，所有人都明白了潜藏在其中的诡秘，“据说方舟还有其他的作用，能唤醒沉睡在路希体内的力量。”

“戴斯利的目的是让我们的力量变得更强吗?”闪电不自觉地摸向烙印，但是没人能回答她的疑问。

方舟和其他异迹一样，是默示战争结束后被运送到茧的异物，如果有人知道在首都伊甸的不远处沉眠着这样的东西，伊甸的居民一定会立刻连同方舟一起被流放吧。

但是甚至连圣府也不知道方舟的存在，惟一的解释是戴斯利对他们隐瞒了一切。

闪电满腹狐疑地走在众人后面，前面又是一个视野广阔的大厅，圆形的顶部高高隆起，一个白色的人影站在那宽阔的大厅中央，看到路希们，他立刻朝众人走来，原来是希德 · 莱因斯。

紧绷的神经放了下来，斯诺大步迎上去，突然，一只手臂拦住了他。

“为什么你会在这里?”芳警惕地盯着莱因斯，阻止其他人贸然举动。闪电也早已抽出佩刀，朝莱因斯的方向冲去，转眼间已与他过了几招。

莱因斯轻松地用空手挡下闪电的攻击，将闪电的刀夺下：“引导你们是我的使命。”

“你也是路希吗?”芳的脸色骤变。

“遇到你们很早之前我就已经是路希了，圣府的法尔希命令我帮助下界的路希，你们懂这其中的含义吗?”

莱因斯的话如同雷电般击中了所有人。

“法尔希一直在暗中保护并帮助着你们，让你们数次获救的所谓‘奇迹’，其实是法尔希的帮助，要问为什么的话……是戴斯利希望你们将茧破坏。”

“茧的法尔希为什么要这么做?”塞兹问出了所有人的疑惑。

“为了唤回神的再临，那个创造了人类以及法尔希的神。”一直以来，莱因斯都清楚地知道戴斯利的计划，那是个完全视人类如道具的计划，遥远的过去，神留下法尔希与人类离开了这个世界，人类与法尔希，可以说是被神舍弃的孤儿兄弟。被舍弃的人类忘记了神曾经立定的秩序，成为了可以相互残杀的稀少存在。为了将这一陷入瘫痪的世界再建，神必须再次降临，这就是法尔希的真正目的。

为了将神唤回，就需要付出与之相应的牺牲，茧内数千万的生命，便是召唤神的祭品，法尔希之所以在茧内养育人类，正是为了有朝一日将他们献祭给神。但是，被神赋予了维持茧运作这个使命的法尔希无法亲手破坏茧，只有借助路希的双手完成最后的毁灭。

“原来是骗人的……”当莱因斯向大家说出使命的全貌和自己的使命后，斯诺怒不可遏地大叫道，“你说要用人类的双手再建茧的梦想呢！全部都是骗人的吗?”

“那是梦想的残骸……”莱因斯没想到斯诺会质问自己，他愣了片刻，“我还是人类的时候，当我个人去请求圣府，并在圣府内得到实现梦想的力量时，我被变成了路希。”成为了路希之后，强大的力量要多少就有多少，但莱因斯也变成了在法尔希控制下的可悲傀儡，别提梦想了，就连自我意志也渐渐消失，直到他遇到了芳和斯诺，才回忆起自己最原始的、在成为路希前的梦想。

一圈透明的栅栏状物体在所有人周围出现，他们被圈入了莱因斯制造的结界。

“我来这里并不是因为受到命令。”莱因斯将佩刀丢还给闪电，“我也是来挑战自己的使命，只要在这里击败了你们，就可以阻止法尔希的计划。”

说着，莱因斯的身体迅速变形，围绕在他身边的闪光凝结成水晶盔甲，将它保护在中心，右臂则与水晶紧紧缠绕在一起，形成一只坚硬无比的水晶巨手。

莱因斯发动了猛烈的攻击，而闪电却毫无与其战斗的决心，莱因是为了保护茧才来到这里，违抗法尔希的命令，他才是想要拯救茧的人，自己呢? 是破坏茧、杀死同胞的刽子手吗?

就在她犹豫的时候，攻击突然停止了，莱因斯双膝跪地，光芒从他的身体内部射出，他的肉体渐渐化为透明的结晶，以水晶之姿得到了新生。

“他完成使命了吗?”塞兹手中的枪还没有放下，望着面前的怪事张大嘴。

“并非如此，莱茵斯以自己的方式真心想拯救茧……”斯诺明白莱因斯的想法，他难过得无法继续说下去。

晶莹的结晶颗粒在没有风的状态下纷纷飞散，落到众人身上，水晶像是被阳光融化般迅速散开，结晶反射着阳光，形成了一道美丽的光之河流，当那副景象结束后，面前的水晶也已经全部消失了。

不用斯诺说出来了，莱因斯的想法已经随着那飘散的颗粒一起传达到所有人心中，传达了作为路希，因被使命束缚的不甘，传达作为人类，最后所残留的意志。

斯诺明白了，塞拉最后的泪水并不是悲伤与恐惧，而是向自己传达着“不要输给使命”的意思，真正引导着他们的不是法尔希，而是塞拉，还有莱茵斯……

真正的使命是什么都无所谓，他真正的愿望只是将茧保护到底，为此，就算变成死骸也无所谓。

但是，芳说什么也无法认同斯诺的说法，茧就算毁灭了也无所谓，仇恨路希的人死多少也可以，她惟一不会允许的就是让同伴在自己面前变成死骸。如果斯诺他们要按照自己想的去做，芳也会坚持自己的意志，即便那意味着要与同伴们敌对。

在方舟的尽头，隐藏着通往下界的出口与可以进行长途飞行的巨大飞空艇，大家决定乘坐飞空艇前往香草和芳的故乡。飞出茧的束缚，看到更多的世界，或许那片未知的大地可以消除他们的迷惑，找到正确的道路。

如果真的有所谓正确的道路……

第十一章　绝望的荒野

莱茵斯说过，这个没有神的世界，将再次唤回神的降临，这才是茧的法尔希的真正目的。人类是献给神的祭品，茧崩坏之时，神将再次觉醒，不过那真的是拯救我们的神吗?

神创造了法尔希，追求神的法尔希创造了路希，那样的话，我们又能创造什么呢……

——香草

野蛮且空虚、从诞生起便未曾变化的世界——脉冲。

这片土地因为法尔希而天崩地裂，充满残酷的生存竞争，人类居住的地方只剩下了残垣断壁，旷阔的原野上则奔跑着如山般庞大的巨兽。

神的慈悲是不存在的，只有超越试炼的生物才能在这片土地上生存下去。自然规律以压倒一切的绝对力量统治人们，适者生存、物竞天择，它虽不是圣府口中的地狱，但其残酷的自然环境对普通人来说也无异于龙潭虎穴。

不过，这个地方也是香草与芳出生并成长的故乡。

为了寻找希望，在脉冲降落的路希们开始在这片荒凉的大地上寻找，但却只是度过了没有意义的几天，什么都没有发现，遍地都是腐朽的废墟和凶暴的魔物，脉冲上的人类难道在残酷的生存竞争中失败并灭绝了吗? 无数疑团萦绕在闪电脑中，日子则一天天过去，焦虑与绝望开始慢慢笼罩人心。

为了打破绝望的气氛，他们决定凭着记忆前往香草和芳的故乡乌尔巴村庄，在那里藏着百年前默示战争的真相，或许也可以找到打破路希宿命的方法。

休息的时候，其他人暂时坐在草地上稍加歇息，香草则一刻也闲不住地在自己怀念已久的大地上四处走动，芳紧紧地跟在她的后面，周围没人之后，芳突然问道。

“脉冲之所以会变成这样，都是我的错吧？”

香草惊讶地停下脚步，看到她的样子，芳终于确定了自己的猜测。

“那个时候我变成了诸神黄昏，伤害了茧，也是我让脉冲变成现在这样。”香草想要否认，却立刻被芳阻止，“我早就觉得奇怪了，来到茧之后，你好像一直在担心使命的事情。”

“因为我太自私，所以才把坏事情全部推给芳……”那个时候，因为香草的抗拒，芳最终变成了魔兽，引发了默示战争。香草一直将这个秘密深深地埋藏在心底，她不希望芳回忆起关于诸神黄昏的一切，香草认为正因为是自己的软弱，才会让芳经历那些残酷的过去。

但是，她的隐瞒反倒犯下了更大的过错，为了帮香草找回使命，正巧在峡谷的达基变成了圣府的路希；因为香草对使命的抗拒，误入波达姆异迹的塞拉被法尔希变成了下界的路希……

“就算这样也不能瞒着我，你觉得将一切都归为自己的错我就会开心吗？”芳生气地举起拳头，最终却只是轻轻地在香草的额头上敲了一下，将香草搂入怀中。“不要再一个人去背负了。”

心中的重担终于卸下了，香草伏在芳的肩头，忍不住小声抽泣起来，芳爱怜地拍着她的背，柔声道：“这次要是再走散了，我可不会原谅你哦。”

香草与芳记忆中的故乡虽然很小，却是被绿色和花草包围的温暖世界，但是，越是靠近乌尔巴乡的旧址，香草和芳就越是为眼前的景象感到不安。荒芜的大地一直延续下去，尽头则是一片没有颜色的世界，目之所及都是被飞散的水晶粒子覆盖的沙漠。

什么也没有，没有记忆中的鲜花，没有人们的欢笑，迎接他们的是一个寂静的死亡世界，在香草与芳生活的几百年后，充满活力的乌尔巴乡竟变成了一片死域，他们苦苦追寻的希望瞬间就化成了梦幻泡影。

顺着水晶粒子飘来的方向，微风夹杂着只言片语传入了他们耳中，凝神谛听，有一个声音正吟念着茧与下界古老的诗篇。

诸神黄昏，愤怒之日。

下界的路希服从于宿命，去将乐园毁灭。

将死者的灵魂化为光芒，引导永远沉眠的神。

可悲的迷路之子，诸神黄昏。

将死者的灵魂化为光芒，引导神的再临，诸神黄昏。

风中传来的声音越来越清晰，塞拉从水晶粒子的光芒中走出。

“塞拉……？为什么会……？”虽然明知道对方不可能是塞拉，但斯诺仍然感到呼吸急促。

“我一直在等大家的觉醒。”塞拉像条灵活的鱼一样钻到了斯诺怀中，“沉睡的时候，我一直感受着，一起思考拯救茧的方法。”

斯诺与自己的感情艰难地战斗着，终于狠心将她推出了怀中，塞拉踉跄了几步，反倒笑得更加妩媚。

“你也明白吧，带来奇迹并拯救一切的神是不存在的，所以我们才呼唤将奥芬破坏，拯救世界。”

“住口！”闪电作势抽出刀来，塞拉冷冷地望了她一眼，嘲笑道：“做不到的，姐姐太善良了……艾库莱尔姐姐。”

一只猫头鹰盘旋着飞过他们头顶，塞拉的身形开始发生变化，恢复成戴斯利的模样，他来到这里是为了通知路希们茧中的全新发展。

死去的莱因斯被他以傀儡的形式复活，成为了圣府的新代表，骑兵队必定会认为他是被圣府收拢的叛徒对其实行制裁。在这个时候，只要将法尔希 · 奥芬是最大的黑幕这个消息放出，不仅茧中的人民会因为恐惧而发生暴动，骑兵队也一定会趁着内乱的好机会发兵，攻陷首都伊甸，一切都将在转瞬之间走上终结。

“你们有何打算，要和我一起享受这一盛宴吗？我来给你们送上邀请函吧。”戴斯利将权杖狠狠顿在地上，猫头鹰从权杖中飞出，直冲天际，在所有人面前变成了那架巨大的飞空艇。“能拯救无可救药的他们，也就只有诸神黄昏了，将茧从痛苦中解放吧。”

说罢，戴斯利便以透明之姿凭空消失，留下了飞空艇与问题的答案给路希自己决定。

这可能是戴斯利的陷阱，为了最终让路希变成诸神黄昏而设定的圈套，他们的回归，或许会招致更大的毁灭。但尽管如此，他们仍然决定要继续前进，阻止人们的纷争，摧毁法尔希的阴谋，抓住绝望深渊中残存的希望，保护茧。

飞空艇朝着茧的方向飞去，那曾受到战火侵袭的世界就在他们面前了。

第十二章　动乱的伊甸

刚刚还沉醉在竞技的欢愉之中，首都伊甸瞬间便土崩瓦解，闪电一行人乘坐的飞空艇从天际降入繁华的闹市，莱因斯正通过电视进行的就职演讲被迫中断，惧怕路希的市民们则纷纷惊慌失措地逃跑。

然而，让 PSICOM 士兵感到震惊的并不光是路希，在茧的各个地方都出现了传送门，下界的巨大魔物与兵器通过传送门大摇大摆地冲进了居民生活区，肆意践踏着渺小的车辆与人群，虽然 PSICOM 立刻赶到了现场准备控制局势，但那些可怕的巨兽绝不是人类的力量所能控制的。

伊甸已经陷入了戴斯利所盼望的混乱，但这只不过是惨剧的开始，首都的异变传遍了茧的各处，害怕着下界的人们瞬间陷入了恐慌，骚乱与暴动不断升级，血腥的内战终于爆发。与此同时，相信骑兵队也正为了打倒法尔希而抓紧时间行动着吧，他们坚信自己是为了自由而战斗，可一旦破坏了法尔希 · 奥芬，茧也将迎来毁灭……身边不断传来市民们的惊呼声，PSICOM 与魔兽混战在一起，但大家没有多余的时间去帮助他们，只能加快速度向圣府的中枢冲去。

外界早已混乱一片，但希德 · 莱因斯仍然端坐在自己奢华的新办公室中，即便炮火就在眼前不远处爆开，他也没有任何动作，宛如一尊泥塑的雕像。

一名士兵匆忙冲入屋内，大声呼叫他尽快逃走，却立刻被一阵乱枪射死，以利古提大尉为首的骑兵队迅速包围了莱因斯的沙发。

“这就是你所希望的吗？”利古提靠近莱因斯，和他一起望向窗外的战火。他们曾是并肩作战、亲如手足的战友，然而，现在利古提却要亲手处决他——以叛徒的身分。

“我已经是法尔希的奴隶了。”莱因斯空洞的眼神停留在窗外，他用仅剩的意志说道：“开枪吧。”

枪声响起，莱因斯的头无力地歪向了一侧。

第十三章　终焉的摇篮

靠近中枢后，一副似曾相识的景象出现在大家面前，水晶粒子漫天飞舞，渐渐开始向茧的各处扩散，如同不久前在乌尔巴乡看到的情景。茧已经渐渐走向崩坏，包括利古提大尉在内，骑兵队和 PSICOM 的队员都在法尔希的影响下化为了一群群死骸，路希们惟有怀着沉重的心情将他们打倒。

亲眼目睹了部下们化为死骸之后，罗修才发现了自己的天真。一直以来，他遵从着法尔希的指示，为满足对下界感到恐惧的人民的愿望，强行做出了许多牺牲，虽然他清楚地知道法尔希饲养着人类，给予人们的都是虚伪的未来，但却无法亲手夺去人们生活的希望。茧终将会迎来繁荣，无论过程如何——这是他所坚信的。但是，当一切摆在罗修面前，他终于命令 PSICOM 各部队以及所有警备军停止讨伐路希，开始全力救助市民，并在冲过来的魔兽面前拉响了手榴弹。

罗修引起的爆炸声传入了所有人耳中，但是他们不能回头，惟一的道路就是继续前进。戴斯利使用各种方法逼迫、伤害他们，为的就是想看到路希们的愤怒与绝望，令他们内心软弱，最终被操控并完成使命，但他不明白，愤怒与绝望也会让人变得更加强大坚忍。

伊甸的中枢位于一栋纯白的建筑内，精密的仪器在大厅上方有条不紊地工作着，控制着整个伊甸的运作，中央则是一张精致奢华的王座。随着路希踏入大厅，达基和塞拉的结晶缓缓升起，悬浮在空中，戴斯利也突然出现在原本空无一人的王座上。

“逝去的生命化为光芒，而愿望也会和光芒一起消失。”戴斯利举起权杖，轻轻撞击地面，达基和塞拉的结晶应声而碎。“欢迎回来，诸位路希。”他的目光

扫过竭力保持冷静的路希，满是皱纹的脸上露出了一丝不易察觉的得意，“人与人，人与魔物，茧与下界，纷争永远不会结束，必须拯救因为斗争而痛苦着的世界，破坏奥芬，然后毁灭茧，安乐地走向死亡。”

“毁灭不是拯救，茧不会消失，大家曾一起发誓，一定要保护茧！”闪电冷冷地抽出佩刀，其他人也拔出了武器向戴斯利冲去，在众人的攻击下，戴斯利的身体沉入了王座后的水池中。就在大家为戴斯利的生死感到疑惑时，戴利斯的猫头鹰突然盘旋落下，冲入水池，一道金色的光芒从水池中射出，地板发出阵阵强烈的震动，与此同时，一个混杂着男女两种音色的声音从水池中传来。

“安静的茧，为了孵化破茧而出吧……”

震动愈发剧烈，一张美女的面孔从池中升出，浑身散发着金色的光芒，而她的身边是一张丑恶的怪物面孔，两张面孔奇妙地扭曲结合在一起，形成了一幅丑陋与绝美并存的诡异画面。

“如果会轻易地坏掉，吾便不会让人类繁衍，但只要没有坏掉，吾不会杀掉人类，救赎与杀戮，抱有着两个相反的使命，吾被连自己都无法破坏的茧所束缚，感谢你们，吾因此获得诞生。”

戴斯利，不，奥芬的两张口中同时传来令人不适的声音，冲入路希的耳中。

“你们思考过法尔希为何将人变成路希吗？法尔希均是为了某种目的而被创造并赋予力量，但是人类不同，通过内心的愿望和信任的力量，可以跨越界限，获得无限的力量，为了借助这样的力量，法尔希选择了路希。”

奥芬轻点指尖，香草被一股无形的力量抓住，高高举起。

“赋予你们打破茧的力量，剩下只要给予你们正式的使命……一旦拒绝使命，一切将变成废墟，茧以及脉冲都将被牺牲……但只要呼唤神的再临，世界就必将获得重生，万物将获得神的赦免，世界将得到新生！来吧，诸神黄昏，引导吾走向光芒。”

控制香草的力量变得更强，不忍心看到香草痛苦，芳冲到奥芬面前：“我来做，我来破坏奥芬。”

奥芬丢下香草，问道：“引导世界灭亡，罪恶深重的希望，你能背负救赎这一罪恶吗？”

“嗯，我全部背负。”

“不可以……”香草慌忙阻止，“我没事的，不要忘记我们决定要一起保护茧的！”

“在那之前我也很早就发誓，发誓要保护家人。”芳打断了香草，她已经做好了决定，为了保护朋友和家人们，就算自己要背负再次变成诸神黄昏将茧毁灭的罪孽也在所不惜。

奥芬得意大笑，一阵强光闪过，闪电变成了死骸，回头望去，霍普、塞兹……除了香草外的所有人都消失了，四具死骸向芳走来，无情地向芳发起了攻击。在其他人的攻击下，芳的烙印闪动，身体渐渐幻化，变成了一只人身蛇尾的魔兽。

“只有灭亡才能获得拯救，只有绝望才能引发奇迹，新的水晶神话即将开始，憎恨吧，以这份绝望来拯救世界！”

芳愤怒地在大厅中不停跳动，发出丧失理智的嘶嚎声，奥芬的笑声越发愉悦。

心中就像是有一团火焰熊熊燃烧，芳的内心充满了痛苦、悲愤、绝望，几欲爆裂……然而又不仅仅是绝望，在那些负面感情中，芳还残留着一些回忆，那是和同伴们一起留下的回忆……发誓要保护茧、保护更重要的东西的回忆……

戾气从芳的周围褪去，由魔兽之姿重新回复成人的模样，恼羞成怒的奥芬愤恨地使出魔法，企图用痛苦逼迫芳再去憎恨，成为诸神黄昏，然而却被突如其来的攻击打断。

香草望向背后，几乎不敢相信自己的眼睛，不知何时起，同伴们都恢复了人类的形态。

“绝望可以引发奇迹吗？”塞兹以枪瞄准奥芬，闪电则一手捡起了芳掉落的武器：“说不定是法尔希喜欢搞的幻象。”

眼看计划失败，奥芬的身体迅速坍塌、崩坏，冰凉的感觉从路希的烙印上传来，黑色的烙印已经纷纷变成灰白，失去了效用，奥芬只剩下了一个孩子般的头颅悬浮在空中。

法尔希·奥芬，支撑茧持续运作的法尔希，被神明抛弃了的法尔希。它从出生的时候就放弃了希望，束缚在茧中，无法毁灭人类，但又憎恨着没有神的世界，诅咒一切，认为毁灭才是拯救，其实只是想从这个世界逃避而已。但是人类不一样，即便是无药可救的茧，也会一直保护它并生活下去，不断寻找希望。望着那可悲又可憎的法尔希，闪电明白，他们的战争已经走到了最后。

随着对奥芬的最后一击，奥芬消失在了众人的视线中，失去法尔希支撑的茧立刻失去了赖以生存的能源。街道在一瞬间被黑暗笼罩，悬浮在空中的茧开始迅速下降，水晶粒子、各种杂物、人类、魔兽……所有东西都随着茧一起坠落，当茧坠落到地面的时候，一切即将走向灭亡。

芳和香草没有和大家在一起，她们已经做出了自己的选择。

伴随着一道强光，茧中的魔兽纷纷化为黑色的灰烬，灰烬迅速聚集在一起，堆积成形，最终化为了诸神黄昏。然而，它并不是那个以毁灭茧为目的魔兽，芳与香草一起化身而成的它带来的不是毁灭，而是新生。

诸神黄昏冲出茧，跃进了下界的岩浆中，它搅动岩浆，令其高高飞起，与正在下降的茧交汇在一起。岩浆将茧紧紧包围，迅速凝结固化，最终形成一座坚韧的塔，像支柱一样支撑着茧。更多的岩浆飞起，随风而上，在茧的周围溅开，形成一朵朵绚烂的花朵。当清晨的太阳升起时，它们散发出闪亮透明的光芒，将冰冷的世界染得晶莹剔透，茧就像被花朵与缎带所包围的一颗水晶球，像芳和香草送给这个世界的礼物，新世界诞生，旧世界灭亡的赞歌，美丽得令人心碎。

在距离茧不远处的下界原野上，几座结晶伫立着，他们是完成了誓言的路希，因为看到茧平安无事，脸上都洋溢着安心与喜悦。

自从打败奥芬后不知道经过了多久，时间的流逝对他们而言是那么遥远，直到一个声音突然从闪电的脑中响起——

睁开眼。

一瞬间，周围的世界清晰了，闪电重新变回了人类，她望向四周，眼前出现的是被支撑起来的世界、尝试着前往下界探索的居民们、保护着居民的士兵、重新变回人类的斯诺、塞兹还有霍普……但是在这么多人中，却看不到芳和香草的身影。

“真是很大的馈赠呢……”注视着新生的茧，塞兹喃喃自语。茧确实被破坏了，作为路希的使命完成了，路希们变成了水晶，随后又因法尔希的消失从诅咒中被解放出来，不得不说是一场奇迹。烙印也在不知不觉间离开了他们，带走了路希的使命与所肩负的责任。

从茧的方向走来了一高一低的两个熟悉身影，那是同样恢复正常的塞拉和达基，他们立刻被冲上去的斯诺与塞兹抱在了怀中。

塞拉和斯诺说了几句话，便拽着他匆匆跑到闪电的身边，一把抱住了闪电的脖子，闪电微笑着，将一直想要说，但始终没有机会的话说了出来。

“原谅我，塞拉。”

“喂喂！这是我要说的吧！”斯诺一把拉过塞拉，大叫道：“请允许我们结婚吧！我发誓，一定会让她幸福的！”

“我相信。”闪电微笑着点头，望向斯诺和塞拉，也望向水晶般美丽的茧。她相信，香草和芳一定在茧的某一处静静地沉睡着，感受奇迹的发生，感受这个世界。她们将随着永恒的水晶一起生活下去，直到未来的某一天。当她们醒来时，会看到一个没有纷争、没有路希和法尔希、没有茧与下界，人们如家人般生活在一起，和平快乐的世界。

那一天一定会到来的。

胜负师：合刊自由谈一般都能多上两页，也能做点平常少见的内容。本期光盘中收录了红遍网络的“国产动画大片”《李献计历险记》，而作者本人也接受了我们的采访，喜欢和人唠嗑的美编一刀这回也算发挥了特长，在看过精彩的动画之后，再读读他们俩有趣的对谈，一定会有不少的新发现。此外，在《KOF2002UM》的全国大赛战报中，我们可以看到《KOF》作为一个在国内极具人气的格斗游戏竞技项目，其各地高手的实力格局正在悄然改变，一场比赛留下了很多思考。至于《南非，南非！》一文，将目光投向了广袤而神秘的非洲大陆，南非的游戏产业发展现状可以给很多立志进入游戏行业的人以启示，相信南非的行业拓荒者们也会给其他游戏产业落后地区的游戏人以激励。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

南非，南非！

“我当然期待南非世界杯，”Luke Lamothe 坐在自己位于南非约翰内斯堡的办公室，勉强挤出了一丝笑容，“旅游业、娱乐业、建筑业，不少行业都会因此受益，但游戏业显然不在其中。”曾有媒体戏言用一张白纸就能形容广袤而神秘的非洲大陆游戏产业的发展现状，其实，已经有不少敢于面对挑战的“拓荒者”在非洲大陆编织着自己的游戏梦想。比如，育碧位于摩洛哥的卡萨布兰卡分部以及埃及首都开罗的 Timeline 互动公司，后者因 X360 游戏《怪物也疯狂》（Monster Madness）和《细胞因子》（CellFactor）系列而在游戏业声名鹊起，不过，真正在这张白纸上清晰可见的点——只有南非。这是一群无所畏惧的年轻人，在建立南非本地游戏业的目标激励下，不断开垦、奋斗，乃至与命运抗争的故事，“从无到有，我们的每一天都是在创造。”他们当中的一员 Luke Lamothe 骄傲地宣告着。然而，这又是一个充满太多伤感和挫折的故事，南非著名游戏媒体《New Age Gaming》评论道：“用十五年的时间搭建一座大楼，如今我们只完成了地面以下的工作。”

上个世纪 90 年代初，一名叫作 Travis Bulford 的南非年轻人，决定制作一款主角是生化兔子的平台动作游戏《Toxic Bunny》，随后他创建了自己的游戏公司 Celestial。“游戏的开发周期是一年半左右，最后六个月，几乎花去了我们所有时间。当然，因为大家都很年轻，很少考虑自己的收入问题，这让整个过程变得很简单。”Travis Bulford 轻描淡写地回忆说。事实上，Celestial 汇聚了一大批怀揣梦想的本地游戏开发者，对南非游戏产业的诞生发挥了至关重要的启蒙作用。他们渴望激活当地的游戏业发展，让更多的人在这里取得成功，这群热情而缺少经验的年轻人表现得干劲十足。Travis Bulford 意识到了其中蕴含的机遇：“南非拥有很多狂热的玩家——我几乎每天都能体会到，这种热情预示着一种商业上的可行性，这里并不缺少开发人才或创意，但需要有人将这些优势组合、发展起来，转化成一款真正成功的产品。”

然而知易行难，Celestial 计划在 Xbox 上推出的《Toxic Bunny 2》，由于财政问题被迫取消。他们的第二款作品奇幻 RPG 游戏《The Tainted》也没有取得预期的成功。1998 年，加拿大 DigiPen 电脑图像设计学校的毕业生 Dan Wagner，准备回到自己的家乡南非创业，由于需要招募几名帮手，他找到了自己的同学，加拿大人 Luke Lamothe。“当时，Dan 开出的条件一点也不诱人，况且我对南非一无所知，而且，当时我甚至有前往任天堂美国公司工作的机会，但我转念一想，南非还没有自己的游戏业，这是一个令人兴奋的事实，要知道，我们并不仅仅是组建一家游戏公司，甚至有机会培育一个产业。”拓荒者的气概以及这份事业背后潜在的巨大商机，促使 Luke Lamothe 和其他一些人做出了决定，与 Dan Wagner 一道前往南非创业，游戏公司 I-Imagine 就此诞生。他们的首款游戏是特技驾驶竞速游戏《Chase：Hollywood Stunt Driver》，玩家要扮演一名叫做 Chase Corrada 的女特技驾驶员，完成导演布置的各种动作，还要与其他驾驶员竞争，参加四部风格迥异的电影拍摄。

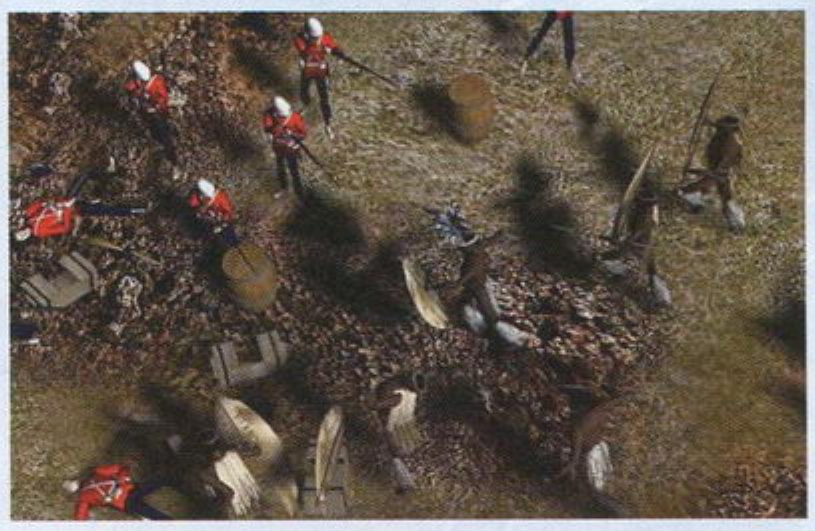
Dan Wagner 带着游戏的 DEMO 参加了 2000 年的 E3 展会，但美国游戏发行商对该作反应冷淡，尽管一些公司表示对 I-Imagine 未来的项目有些兴趣，但就连他们自己也不知道是否还有未来，这种失望情绪弥漫在开发团队中，那些来自美国和加拿大的员工并不习惯南非的生活，甚至厌倦了游戏开发工作。很多人选择了离开，但 Luke Lamothe 却留了下来。Dan Wagner 动情地表示：“我一定要把公司做起来，并不是为了向那些离开的人证明什么，而是要对得起选择留下的伙伴！”为了弥补人员缺口，I-Imagine 开始招募本地人才，但同样遭遇了很大困难。Luke Lamothe 介绍说：“找到并吸引那些有天赋的员工加盟，让他们相信留在非洲大陆的最南端，比在那些响当当的美国游戏公司工作更有前景。但现实是，在南非游戏程序员的收入非常微薄，他们为大公司工作，却可以获得丰厚的报酬。”程序员的工作都是平凡而枯燥的，为一些商务软件或网络公司工作，却可以获得两三倍于游戏公司的报酬，每个月的收入甚至可以达到 10 万兰特（南非货币单位，按目前汇率相当于 1 万多美元）。不得已，I-Imagine 只能招募那些带有理想主义色彩的年轻员工。

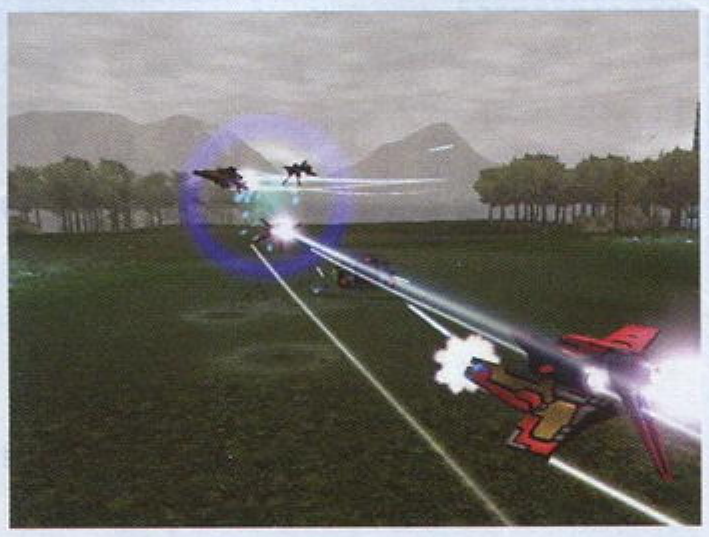
幸运的是，在当年欧洲电脑商贸展上，他们遇到了改变公司命运的两个人：Kevin Bachus 和 Seamus Blackley，他们是微软 Xbox 的创造者之一，两人邀请 I-Imagine 加入微软的 Xbox 孵化器项目，这是一个扶持小型游戏开发者创作 Xbox 游戏的计划，他们成为该项目启动后的首批加盟者。《Chase：Hollywood Stunt Driver》终于得以发售，并获得了一些积极评价，综合媒体评分为 65%，不过游戏销量只有十余万套，勉强保本。与此同时，Celestial 也在筹划他们的第三款作品：战略游戏《Zulu War》，游戏讲述了 19 世纪 30 至 80 年代南非祖鲁人为反抗英国殖民者的侵略，维护国家统一进行的英勇斗争。除此之外，南非第一本游戏杂志《New Age Gaming》诞生，诸如 GameDev 等专业开发技术论坛相继建立，南非的游戏社群蓬勃发展起来。出人意料的是，南非游戏产业在此后却迎来了一段黑暗时期，2001 年 Celestial 宣告倒闭，《Zulu War》胎死腹中。Travis Bulford 痛惜地表示：“有四五家发行商联系过我们，他们对它很感兴趣，因为这款游戏只有南非的开发者才能创造出来。”

I-Imagine 在 2006 年推出了 PS2/PSP 战斗赛车游戏《Final Armada》，同样遭遇市场惨败，公司的两位创始人 Dan Wagner 和 Luke Lamothe，为了自己的家庭和生计，决定暂时让 I-Imagine “冬眠一段时间”（并未关闭），前者加盟了一家专门引进 X360 游戏和外设的南非代理公司，后者则前往 Luma 动画工作室工作。伴随着两家标志性的本土游戏公司的轰然倒塌，大量南非游戏开发人才转移到了海外市场。其中最有代表性的就是图像美术师 Judd Simantov，2005 年，他收到了来自顽皮狗的加盟邀请，兴奋地表示：“我当然玩过《古惑狼》和《杰克与达斯特》，想想看，你见到了梦中的女孩，怎么可能无动于衷？”

▲《Toxic Bunny》的游戏截图。

▲《Chase：Hollywood Stunt Driver》的游戏截图。


▲胎死腹中的《Zulu War》。


▲ PS2、PSP 战斗赛车游戏《Final Armada》。

本栏目文章仅代表作者个人观点

Judd Simantov 主要负责“《未知海域》系列”人物动作和表情的制作，他的精湛技艺使游戏的众多角色表现得惟妙惟肖。虽然事业成功，但 Judd Simantov 心中还是有些遗憾：“离开南非是一个困难的决定，现在依然是，那里是我的家，没有任何一个城市可以替代，缺少事业机会是我离开的主因，不能将我学到的东西尽情发挥出来，曾经令我感到非常空虚和苦恼。”

随着索尼、微软、EA 等游戏大厂正式进军南非市场，2003 年，南非创办了非洲规模最大的综合游戏展 Rage，每年，各大游戏发行商都会携大量顶尖新作参展。尽管南非游戏市场规模有限，但受到经济增长、互联网用户激增到 530 万等利好消息的带动，成为广受瞩目的新兴游戏市场。目前，PS3 和 X360 的销量均超过 1 万台，DS 的累积销量达到 3.2 万台。虽然南非枪支泛滥，但本国玩家对射击游戏兴趣一般，却格外青睐足球、橄榄球和摔角等体育游戏。有趣的是，“《铁拳》系列”在南非大受玩家欢迎，此外，两大足球游戏的此消彼长在这里也表现的较为明显，昔日的销售冠军“《WE》系列”，从 2007 年开始逐渐让位于 EA 的“《FIFA》系列”。值得一提的是，次世代游戏在南非的定价颇高，一般为 599 兰特，约合人民币 550 元。随着外部环境的改善，南非本土游戏业再次被激活，由南非游戏开发社区的领袖人物 Danny Day 创作的独立游戏《SpaceHack》，荣获了微软颁发的 XNA2008 大奖。Travis Bulford 也在考虑重回游戏开发第一线。

▲南非 Rage2009 游戏展场馆图。

▲微软非常重视南非游戏市场。

完全靠自学成才的程序员 Jacques Krige 代表着南非游戏业的新生力量，“几年前，我曾联系过一家风险投资公司，提出了一份切实可行的商业方案，但是他们却以南非没有成熟的游戏开发环境而拒绝了。”对此耿耿于怀的 Jacques Krige，在几年后凭借创办网络公司收获的第一桶金，终于建立了一家名为 Excentrax 的游戏公司，目前在制作一款次世代 FPS 游戏。而 Luke Lamothe 也并未放弃自己的游戏梦想，他现在担任 Luma 动画工作室下属的游戏开发公司 Luma Arcade 的主管，已经推出了数款反响不错的手机游戏，并计划进军 PSN 和 XBLA 平台。在他看来，南非游戏业的发展必须突破地域上的瓶颈，“南非的任何创意产业，无论是电影、音乐还是游戏，都要忍受因为地理位置带来的问题，似乎与整个西方世界隔离起来，这就是很多从业者为了实现自己的事业目标，选择背井离乡，远赴海外工作的原因。”

在海外有所成就的 Judd Simantov，不断为自己的同胞们打气，“首先是激情、激情、激情，然后是全身心的投入工作，能够不断倾听与学习，最终，一切会走上正轨！”事实上，真正成熟的游戏产业，不仅需要专业的投资者和大量资金注入，还需要建立一个稳定且具备自我造血机制的生态系统。这一系统的核心就是由教学机构和大学组成的人才培训网络以及在全球游戏产业利益链条中，找到真正适合自己的位置。已经在南非工作、生活了 10 余年的加拿大人 Luke Lamothe，笑言自己身上也有了南非人特有的“倔强与固执”，那么，接下来的故事是会重蹈覆辙还是有个精彩纷呈的结局？Luke Lamothe 肯定地说：“不，我认为上一个故事还没有结束，我们这些老家伙，加上更多充满活力的年轻人，依然在为当初设定的那个目标努力着。”

文 Delphi

记《拳皇复仇之路》全国大赛

赛事背景

《拳皇复仇之路》是 2009 年由日本老牌厂商 SNK 在之前推出《KOF2002》在中国内地的升级复刻中文版。也作为“KOF2002UM”的名称发行于日本市场和 PS2 平台。它的出现不仅是增加了一款《KOF》的新作，更让不少已经不再玩这个系列玩家重新回到了街机厅。

SNK Playmore 每年依然会出一两款《KOF》的作品，但是评价一直未能超越经典的 98 和 02 这两作。厂商通过收集玩家的意见继《KOF98UM》后又推出了《KOF02UM》，因重视中国内地市场，与广州通利动漫公司合作进行了中文化与发行。通利动漫全力以赴，在全国十多个城市举办分赛区，更在港台地区主办了分赛，让久违了的《KOF》高手们齐聚一堂，重燃斗志，在全国的舞台上证明自己的实力。

▲决赛赛场外的一排大旗。

▲早早就来等候的观众们。

▲中国 KOF 界的偶像程龙在比赛。

▲比赛间穿插的 COSPLAY 表演。

群英荟萃

在中国，说到《KOF》名人，大家首先想到的可能就是 2007 年在日本勇夺斗剧《KOF98》项目冠军的“小孩”——曾卓君。本次全国大赛，曾卓君以揭幕战冠军的身分进军决赛，而且除了“小孩”，像程龙、大口、格斗王子等明星玩家也相继代表各自的城市拿到了决赛的入场券，更有香港冠军希焱、台湾冠军 ET 这样的神秘高手，可谓群英荟萃！

“通利全国赛”在 9 月的广州率先拉开了帷幕。历时近三个月，格斗战火在全国各地的分赛区逐步蔓延，每个赛区有一到两个名额，保证出线的都是当地最强的精英。毕竟，杀入决赛除了能和全国知名的高手对战外，还有丰厚的奖金等着他们，仅冠军奖金，就达到了 20000 元，亚军奖金也达到了 8000 元，创下了历届《KOF》比赛之最。

2009 年 12 月 11 日中午，代表上海、宁波、南京、杭州四地的 8 位帅气的小伙子坐上了上海飞往广州的飞机，他们是在经过两个多月，历经多场分赛区高水平选拔后最后胜出的选手。当天下午，他们来到了赛场，赛场外摆了一大排欢迎旗帜，非常有气势！赛场内，已经有不少其他地区的选手正在热身。

由于当晚还将举行最后名额的选拔，在“野战区”进行训练试机的，除了出线选手外，还有广州本地的不少强者。主办方体贴地按排了各地区不同按键排列的机台，让所有玩家都有主场的感觉。并且这也是官方比赛第一次正式启用“野战”的说法，听起来十分热血。

决赛日的光芒

虽说 11 日当晚，广州玩家水鱼出人意料地击败了状态正佳的大口，抢到了最后一个进军次日决赛的名额，但决赛日的现场气氛已经和前一天大不相同了。就算场下是朋友，是战友，上场比赛时没有情面可讲，冠军荣誉，丰厚的奖金，这些诱惑是男人就不用回避，一切都要用拳头去争取！

COSPLAY 表演之后，是短暂又漫长的分组抽签仪式，由于不设种子选手，所以出现了不少高手提前相遇，还有广州本土选手、上海军团和北京军团都几乎分在同组的局面，大家都只能感慨“手足相残来得比想像得更快”。

比赛第一轮，就由上海高手“格斗王子”对阵来自台湾的著名强者“包子”。包子曾是2008年的日本斗剧《KOF98UM》项目的亚军；在一次日本高手与台湾高手的对抗赛上，他个人表现优异，一人连下日本七员大将，成功翻盘，其心理素质和实力都相当过硬。格斗王子首轮就碰到了如此强劲的对手，让人不免为他捏一把汗。因为是一局制，而且是遭遇战，所以存在着很大的变数，更何况高手相争，根本容不得半点失误，结果格斗王子正是因为一个微小的失误，葬送了整局，不得不加入“三分钟回家团”……

首轮比赛采取两台机器同时进行的方式。所以打得非常快，“三分钟回家团”的名单不一会儿就拉得很长，不幸登上名单的还有上海的民工精髓、四川的罗晓虎、北京的石岱晨等，他们都是各自地区享有盛名的高手，战况之惨烈可想而知。而小孩、程龙、台湾的ET、包子、香港的希焱等高手则顺利通过首轮，让关注他们的人暂时松了口气。玩家alex乐观地预测：“照这样打下去，冠军就是小孩的了”。

黑马辈出的混战

不过，任何比赛都可能爆出冷门。第二轮，同是广州的玩家“战国策”，在全场都在为对手助威，自己很不利的情况下，艰难战胜了冠军大热门小孩！这个结果，恐怕是现场的选手和观众，以及无数通过网络关注比赛，关注着小孩的《KOF》爱好者们都没有想到的吧！

随着比赛的进一步深入，“六分钟回家团”的名单也逐渐充实起来。昨晚刚拿到名额的水鱼速胜07斗剧《KOF98》项目季军大口，赛事还未过半，广州的两大招牌人物已经结束了他们的比赛，不禁让人感到惋惜。“可惜啊，小孩输得太早了，他怎么能那么排人呢？”一位手举着“小孩加油”牌子的小孩支持者有些不甘心，不过比赛就是这样。

从32进16到16进8，比赛足足打了两个小时，不少热心观众更是一大早就来排队，有些已经站了四五个小时，但是他们说值得，因为比赛太精彩了。“我都好久不玩了，看了这么高水平的比赛，让我也有了继续玩下去的冲动。”一位观众这样说道。

程龙与希焱的对决，让大家看到了两种截然不同的对战思路。程龙选用的是最强角色，打得既稳且狠，希焱所选的角色性能上虽然不是最好的，但是打得非常有个人特点，可以说他已经将角色的极限发挥出来了。最终结果，个性战胜了王道。作为中国内地《KOF》玩家心目中的王者，他的出局令人唏嘘不已。

八强出炉，其中香港和台湾选手就占了三席，已经败北的玩家在场下并没有显出沮丧，他们享受着比赛，参与其中的收获与远大于观众。

随后的八强战波澜不惊，在前几轮里表现出强劲实力的台湾选手ET、香港选手希焱几乎兵不血刃，轻松杀入四强，另两个席位被广州本地的最后两棵苗子——水鱼和战国策联手瓜分。尤其是水鱼，赛前他自己也没有想到能够发挥得这么好。看他一脸轻松，显然已经放下了所有的心理包袱。虽然最后他惜败于香港选手希焱，但他还是一脸满足。另一场半决赛，台湾选手ET发挥稳定，以风格诡异多变的塞斯击败战国策，挺进决赛。

惊天大逆转！价值万金的傲慢

究竟ET风格诡异的塞斯对上希焱变化多端的ANGEL，谁会占上风？在比赛之前，从日本回来接受采访时，ET曾说过塞斯这个角色非常全面，而且跟ANGEL一样属于变化非常多的角色。在前几轮比赛中，他的发挥让不少高手直呼“看不懂”。同样，虽然赛前受到的关注不多，不过希焱是香港赛区公认的NO.1，在2007、2008年均作为香港代表参加TGB战场大赛，在比赛中多次击败日韩以及内地高手。在前几轮，大多数高手是直接被他的ANGEL埋葬，他甚至都没有出过第三个角色。这场港台大战充满了悬念。

决赛采用三局两胜。第一局，果不其然，ET选择用塞斯去对抗ANGEL，双方最具特色的角色一开始就上演了火星撞地球。不过，也许是希焱之前也没有打塞斯的经验，他的ANGEL竟然完败于对手，而且很快，他的第2名角色也败下阵来，塞斯一个人就逼出了希焱之前从未登场的大将里CHRIS！结果，ET以出色的发挥轻松拿下第一局。

第二局，希焱调整策略，在选人时犹豫了很久，最后选择用WHIP替代ANGEL。而ET也相应改变策略，选择了K打先锋。这次，战局果然发生了变化，WHIP这个角色取得了很好的奇袭效果。高手间的应对速度非常快，说明双方都有非常丰富的实战经验。第二局，希焱艰难拿下，把比分扳成了1比1。

最终决战，ET依旧以K打头阵，只是打法有所变化，顺利拿下了希焱的WHIP，并且根据经验顺势拿下了KULA。甚至，利用一个MAX2超杀把希焱的真CHRIS打到只剩1/4体力！这个时候，估计没有人相信他还能翻盘吧！

然而奇迹就这样发生了！在斗剧09上，卷心菜的奇迹翻盘之后，希焱也上演了同样不可思议的大逆转。首先，他以真CHRIS惨胜ET的K，再以只剩不到半血的体力挑战给他带来两局大麻烦的塞斯。也许是已经打过两局的缘故，这次希焱显得非常冷静，耐心地寻找机会，居然几乎没有费血，就击败了塞斯！ET在稳操胜券的情况下，实在太放松了，这样一来，到第3个角色NAMELESS出场时，他的心态已经发生了变化，场下的观众们也都摒住了呼吸，如此戏剧性的场面实在太出人意料了。

最终，希焱的气势压倒了对手，成为了全国大赛的冠军！顿时，场下一片沸腾，ET则颓然坐在机台前，瞬间的傲慢让他失去唾手可得的冠军宝座和高额奖金。就这样，随着希焱的夺冠，2009年的中国《KOF》格斗界，画上一个值得永久纪念的圆满句号！

文 游天堂

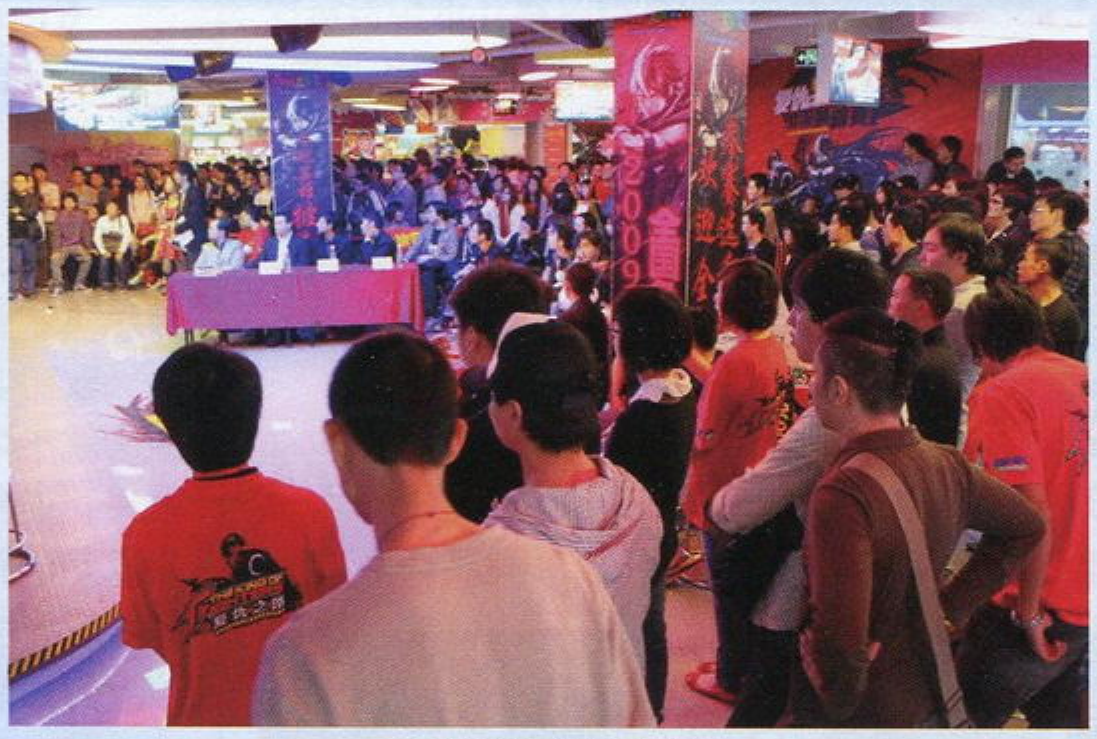
总结需要务实

赛后，刚刚激战了3个多小时的众多高手们坐下来聊天吃饭，席间自然免不了谈论刚刚比赛里的一切，对于内地的选手来说，他们碰到了和日本高手一样的问题——台湾选手在10月、11月主客场双杀日本队——在《复仇之路》这款游戏的理解上，他们似乎出现了偏差。

台湾选手横扫日本后，在接受采访时这样说道：“我觉得日本的角色选择实在太单调了，基本就集中在最强的几个角色上，对中游或者一些很有特点的下位角色关注太少。我想这是日本队会被我们主客场双杀最主要的原因。”

没错，同样的情况也发生在中国内地，为了追求胜利，不少国内高手走起了捷径，直接选用性能最强的角色，用最王道的战术来追求最直接的胜利。但这样做的恶果也显而易见：对其他角色的对战经验过少，一旦对方使出他们没有见过的人物或战术，在应变上便会落后于对手，加上小组赛都是一局制的，根本不给你多少适应调整的机会，这样一旦落后，想再扳回来就难了。类似格斗王子输给包子、希焱击败水鱼、ET击败战国策等等，这些对局的情况都是如此。

这次的大赛说明中国内地的《KOF》高手们已经逐渐失去了领先地位，香港和台湾选手的水平在不经意间已经明显领先于其他地区，他们，将成为内地及以日本玩家共同追赶的目标。



▲决赛前场内鸦雀无声。

▲港台大战进行时。

▲“小孩加油”！

▲左2是水鱼，他是本次比赛中的一匹黑马。

▲恭喜希焱夺得冠军。

对话“李献计之父”

采访 一刀

最近，一部名为《李献计历险记》的动画短片火爆网络，在各大视频网站上，这段 20 分钟的小动画创下了令人咂舌的点击量，并迅速成为网友们讨论的焦点——国产动画真的没有出路吗？赶快去看《李献计历险记》吧！而随着这部动画一起走进大家视野的，是其作者——“年轻优秀的飞行员”。正是他，凭借一己之力，完成了这部即将在国产动画发展史上留下浓重一笔的作品。通过他的博客（http: //lixianjilixianji.blog.163.com），本刀和这位颇具传奇色彩的作者取得了联系。更令人惊喜的是，作者竟是UCG 多年的老读者，于是自然而然地便有了下面这篇围绕《李献计历险记》而展开的对谈。（下文中“飞”指代年轻优秀的飞行员，“刀”指代一刀）

■年轻优秀的飞行员就是我！

刀：不如先跟大伙儿简单介绍一下自己吧？都自己人，想说啥说啥。

飞：关于我自己的个人简介，年轻优秀的飞行员，他的爸妈都比他出色一万倍（这很重要）。2007年初开始画《李献计历险记》，历时两年半，在DEERPLAY（为片中女声提供配音者）的帮助下完成了配音。这是我目前惟一的作品。

刀：呃……父母无比出色的原因之一，是他们生了个伟大的儿子，我这么理解可以吧？

飞：千万别，我爸妈是真牛X，我也就一瞎起哄，没谦虚，真真儿的。

刀：哈哈！说实话，这片儿是真不错！美元大雾丢手柄那组动作，足足用了 18 帧，这在商业动画中也算不低的规格了。片中的场景等也大量采用精心绘制的插画，就算单看也很有氛围。此外，尽管总体上看是2D动画，但片儿里多次出现利用包括3D软件、电影后期特效软件等在内的多种辅助手段制作的内容。这些对于一部非赢利性质的个人动画来讲，投入已经很大了，想必兄弟你也付出了巨大的精力。

在开始关于片子内容的讨论前，要不大致说说《李献计历险记》的诞生过程吧？

飞：编辑同志您果然是我们普通群众的知心人儿，直接给我夸傻了。说到诞生过程，我其实特想配合着编段儿催人泪下、撕心裂肺的背景故事，可大家伙都知道我是一游戏成瘾的，要是手头儿没游戏玩儿着就特别慌。07年初的时候，我的老电脑越来越没法应付新出的游戏了，所以我要么玩儿老机种模拟器，要么玩儿“AE（After Effect,一款视频后期合成编辑软件）”。结果在老机种模拟器上挣扎了几个月后，我就开始拿AE 做动画了。

刀：看来捣鼓 AE 具备和玩游戏一样的休闲功能，回头也跟咱 UCG 的视频编辑们说说去（笑）。

■最初的主题竟是平行宇宙？

刀：咱言归正传，创作本片的初衷是什么？换句话说，在草创阶段，是否有一个先行的主题（例如哥们儿就是想用特 NB 的方式说说爱情是什么）？

飞：上回书说到我开始拿 AE 做动画了。最初打算做一个关于平行宇宙的故事，里边儿涉及死亡与失望。可因为我是一上班儿的，所以干这事儿的时候有一搭没一搭的，结果两年半才弄完。

在这个过程中我写作文儿抓不住中心思想的老毛病又犯了，所以最初的故事主线也惨遭淡化，这片儿成了我的一个生活记录。

> “向中央保证哥们儿真不是文青！我一直跟自己说这片儿必须得Cult，千万别矫情了。结果看来不留神还是让文艺思潮占了先，我自重。”

刀：那么根据片子出来后观众们的反映，你觉得主题的传达是否成功？换句话说是否有人误解，或者观众关于主题的讨论偏离了你的预期？

飞：说到主题的传达，我觉得这事儿谁也没法控制，因为每个观众都太不一样了。片子开始流传后，我看到了大家留下的许多话。他们结合自己的生活赋予了片中人物更丰满的性格、更完整的经历。每次看这些话的时候我都像是在读一个新的故事，激动极了！我觉得大家伙儿对我忒好了都，盈眶一个。

■差时症就这样诞生了

刀：观众广泛认可其实还是因为作品好，耐琢磨。我觉得片中的那个“差时症”就特别有意思。

■为了提高自己的反应速度，李献计费尽周折赚来50万购买了“C类商品”，但这个玩意儿的真面目竟然是……

飞：哦？

刀：不有一个叫“南柯一梦”的成语吗？很多人在睡觉时应该有过类似的趣味体验。比如我有时候一梦几天、几年过去了，在梦里都娶妻生子了……结果起来一看表总共睡了 20 分钟不到。

还有前两天一个休息日的早上，我在房间里睡觉（头天晚上加班到半夜，早上相当困）。半梦半醒间，隔壁屋一哥们儿一会儿推门进来一会儿出去，搞得我心烦意乱睡不好。于是我从床上腾地就坐了起来冲他喊：“我说你进进出出折腾什么啊，还让不让人睡了？”

飞：得，急了还？

刀：结果对方表情错愕地看着我，说：“我这整整一上午就进你房间两次而已啊！”这时我才意识到，自己半梦半醒地已经躺了一上午了。于是我连忙道歉：“不好意思，我差时症犯了！”对方当时也是刚看了《李献计历险记》，听我这么一说，当即拍着我肩膀笑作一团。

飞：编辑同志真是与时俱进的好标兵！难怪每年年底合刊的编辑部流行语录都如此牛逼闪闪！

刀：飞兄过奖了。这里想要问的是这个“差时症”你是抱着什么样的心情捣鼓出来的？自己在生活中有类似的情况出现吗？

飞：要说差时症这事儿，咱得从头聊。

我初中的时候有一特好的哥们儿，后来因为一些原因就不常碰面了。然后有一回我们俩一块儿吃饭，我说：“咱能存个盘吗？下回见了再读取。”这意思就是这回碰面的状态咱都各自记住，然后下回碰面的时候咱假装中间没相隔这么久，接着上回的状态聊。

刀：有点意思！

飞：后来我发现这不怎么有效，实施起来也特别困难。随着时间的流逝我们俩碰面没原来那么多话了，甚至有时候这么干坐着觉得时间过得很慢，所以如坐针毡相对无语的时候就是差时症的第一种表现。

刀：哦，原来如此。

飞：而之前的存盘理论如果能够成功实施，就是差时症的第二种临床表现。

刀：来源于生活的创意，原来可以用得这么有趣，难怪作品如此灵气逼人。

■配乐，文艺青年泪流满面

刀：说起来，片子恰到好处的选曲也是让观众

如此感动的原因之一，里面的歌都是文艺青年们（例如编辑部里公认的“标准文青+游戏饭”——小编雷电）耳熟能详的曲目，因此产生了极大的共鸣。下面这个问题是帮雷电同学问的：这是一部自制动画，可以不考虑版权之类的问题，假如今后不可避免要去做些商业片，那么可能会失去这些经典旋律的支撑，那时你怎么面对配乐问题？会选择国内独立音乐人的独立音乐之类的作品吗？

飞：向中央保证哥们儿真不是文青！我一直跟自己说这片儿必须得cult，千万别矫情了。结果看来不留神还是让文艺思潮占了先，我自重。

提到音乐我得坦白自己是一D版软件的受益者，至于今后商业片儿不商业片儿的还得看老天爷的意思。可我非常看好国内的独立音乐，“魔岩三杰”一干人等对我影响非常大，把他们的音乐合法地放入片子也是我一大梦想吧！

刀：作为同样被当年那波中国摇滚所深深震撼的一员，必须握手拥抱并再次热泪盈眶一个！

说起来片中抓本·拉登那段，很明显是在向《刺客联盟》致敬，我想你应该是很喜欢这部电影。你还喜欢哪些影视作品？这些作品的影响是如何在《李献计历险记》里体现出来的？问得有点泛，选几个重点深入分析还是一条条列出来都行。有人喜欢发掘这些，作为原作者，不妨来个官方版的致敬列表吧！

“这片儿事实上讲了一个‘一根筋’对自己、对爱情、对生活最终无比失望的故事。虽然我很尊重大家伙儿的观看体验，可对不起了，这就是我做片子时的想法。”

飞：我还喜欢昆汀·塔伦蒂诺和盖·里奇，当然斯皮尔伯格就不用说了。我非常迷他们的剪辑风格，迅速又准确。动画领域里，4℃、Madhouse、押井守、GAINAX对我影响都很大，所以做片儿的时候不自觉地就奔着大师们的背影儿去了，太喜欢他们了。

致敬列表这事儿是我最近生活中的一大乐子，看着诸多我压根没听说过的名字的影片儿上表，那简直成了我近期的观影导航，之前错过的一些好片儿这下都补上了。所以这官方列表就算了吧，不然对我对大家来说都少一乐子。

■主题深刻的“硬科幻”

刀：影片中那款游戏需要将反应速度提高到极限，让人不由想起《黑客帝国》动画版中那个短跑冠军突破肌体极限从MATRIX中苏醒的故事。于是有观众从硬科幻角度来解析片中的所有超现实元素（如差时症、与未来王倩相遇以及片末的无限穿越等等）。你当初在创作故事时，是否也是做了这样具体的构思？还是说你原本只是想要通过一些超现实的设置来把故事讲得更精彩，并未针对这些桥段是否合逻辑而进行相关设定，观众的分析只是美丽的误会？

飞：关于门的设定是这样的：1.门的数量以及门后内容在首次进入门世界时生成，并且保持不变。2.进入门后所实现的互换是肉体精神双重的，而互换后，对所来自以及所到达世界的发展造成任何影响的同时新的平行宇宙诞生，所以穿越门后对所来自以及所到达世界的“历史”是不会造成任何影响的。虽然拿平行宇宙这概念来解释任何时空题材科幻小说都有玩儿赖

■造型独特且个性鲜明的人物形象是《李献计历险记》的亮点之一。

■大总统之女

■阿富汗飞行员

■超级游戏达人美元大雾

■恐怖份子大金牙

的意思，可的确很管用。

刀：穿越类作品中的平行宇宙往往具备最终解释权，哈哈！

飞：提到桥段的逻辑关系我必须得老实说哥们儿随性了。片子里边儿太多讲给自己听的话，演给自己看的戏。比如最后李献计打开的那扇门是《多啦A梦》的任意门。看过《多啦A梦》剧场版的同志们都知道，任意门不但能把你带去想去的地方，还能把你带去想去的时间。所以李献计最后的结局是他自己选的，他选择了永远无法与王倩在一起，那样他才能获得真正的自由，完全平静了。

刀：你还别说，片子看了n遍了，这个门的特殊造型我还真没留意到。

飞：还有片子开头，有一个镜头是运动员李献计临冲线的一跃，这个动作跟你刚提到的《黑客帝国》动画版中的那个镜头一模一样，连衣服都没给换。看过本片的同志一定都记得那哥们儿在这一跃之后短暂地脱离了母体，获得真正意义上的自由。而李献计在这一跃之后却叫了王倩的名字。

刀：为什么呢？

飞：因为在打穿游戏之前，他一直认为只有王倩能给他真正的自由，让他彻底消停。所以这片儿事实上讲了一个“一根筋”对自己、对爱情、对生活最终无比失望的故事。虽然我很尊重大家伙儿的观看体验，可对不起了，这就是我做片子时的想法。

刀：得，原来主题在这儿呢！

■世界上最难的游戏

刀：说起故事中那款神奇游戏，游戏的名字并没有出现在片中，也没有具体连贯的画面，让人有点摸不着头脑。如果真有这样的游戏存在，你希望它是什么样？还是说因为当时没有想好，或因游戏本身对故事叙述没多大作用就这样模糊处理了？

飞：提到游戏设定，其实跟我上学时候想画的一组小漫画有关。小漫画的内容是一哥们儿玩儿游戏巨猛，他有天坐电视前边儿把世界上最难的3款游戏都穿了，正寂寞的时候一声音问他：“您想玩儿更难的吗？”他很好奇，因为他不认为有比刚才那3款更难的游戏了，于是他就说想玩儿，然后他就从梦里醒了。坐床上半天，突然一激灵，全明白了：原来他已经开始玩儿那款更难的游戏了，游戏的名字叫生活。所以最初设定中游戏画面是李献计自己已经或者将要经历的各种生活片段……不留神文艺腔又出来了，我得好好反省。

■让八卦来得更猛烈些

刀：观众普遍反映说影片的对白和旁白文字很棒很精彩，你自己最喜欢的片儿里的哪些语句？

飞：谢大家抬举我！我录旁白时有时候录好几遍才成，可惟一的，凡是带“国骂”的，哥们儿都一遍过。当然，我喜欢的也是这些句子。

刀：……

喜欢喝酒吗？有多少创意是在晕晕乎乎的状态蹦出来的？

飞：我酒量不成，酒精过敏，觉得人生特可惜。

刀：帮个别女编辑问的八卦问题来了！故事是否融入了你自身的情感经历，王倩是谁？你是否想通过这段影片记录一段感情甚至弥补或者挽回？

飞：向玛娜同志行注目礼！关于感情经历我觉得大家伙都差不多，跟片儿里一样的王倩我没碰到过，当然我也不是李献计。

刀：作为一部自制动画，《李献计历险记》反响强烈，飞兄接下来有没有什么新的创作计划？

飞：您忒抬举我，我一直觉得《李》是一小众片儿，大家能喜欢纯粹我运气好，我跟这儿谢谢大家伙儿了！视频流传后我的生活没什么改变，所以接下来的计划还是好好上班，赚钱给在乎的人买东西。

■天下UCG读者是一家

刀：最后咱还是说回咱杂志。看UCG几年了？

飞：我记得自己买的第一本UCG是《街霸Ⅲ》做封面儿的，画面内容是隆朝ALEX面门兜头一拳，具体看了多少年我也没算过。

刀：那是总第15期，2000年2月号！原来飞兄是从月刊时代走过来的元老级读者！那你喜欢玩什么游戏？

飞：小时候喜欢玩儿角色扮演类游戏，特能融入剧情，跟主角休戚与共。随着越来越老就开始注重爽快感，到现在就只喜欢玩儿动作游戏了。

刀：有没有什么游戏玩得很拿手？你觉得自己的游戏水平如何，是否喜欢挑战极限式的竞技类游戏，就像片子中你为李献计和美元大雾设计的那款？

飞：要说最拿手的，还得是小时候玩儿的《魂斗罗》，不死通关还能加好几条命，那时候应该是我人生中游戏技术的最高峰了吧！现在是修改器爱好者……所以在极限挑战面前我直接蹲坐了。

刀：哈哈，飞兄太谦虚了。那有没有什么其他的话想要带给读者们和小编们的？

飞：嗯……最后我想说的是……

刀：请讲！

飞：玛娜出镜真是太少了！

刀：……

读编往来

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■虽然有点俗套，但还是要给大家拜一个早年。祝已经步入社会的读者朋友工作顺利，尚在读书的同学可以考出自己理想的成绩，所有的玩家都能够全机种制霸！

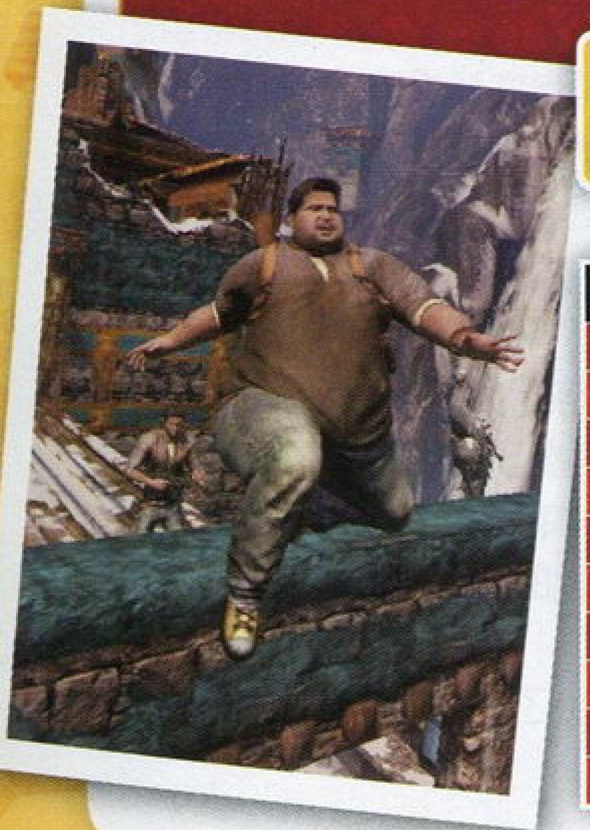
■Wii主机虽然在机能上无法与其他两台次世代主机相比，但在节日中却可以充分体现出自己的优势——多人同乐。2009年内推出的《新超级马里奥兄弟Wii》和《Wii Sports 运动胜地》都是聚会场合的绝佳选择，希望大家玩得开心！

2009年度 编辑部流行电视剧

《LOST》

都说《LOST》是神剧，这话一点也不假，不信你就自己去看——2009 年又有好几个小编一头扎进《LOST》里，彻底迷失了。编剧对剧情的掌控在这部美剧中可以说做到了最大化，每一季都采用不同的叙事手法更是其他美剧很难做到的。2010 年，《LOST》将迎来最终的第六季，2 月 2 日开播，同学们，现在迎头赶上还来得及！

提　名：《24》/《LOST》/《Fringe》/《Lie to me》/《生活大爆炸》/《蜗居》



2009年度 编辑部十大流行游戏

排名	游戏名称	流行原因
1	《使命召唤 现代战争 2》	网战、核弹、AC−130，吼吼！
2	《最终幻想 X III》	"FF" 两个字母就是理由
3	《未知海域 2 纵横贼道》	德雷克的小强体质实在让人羡慕
4	《生化危机 5》	佣兵模式超级耐玩！
5	《街头霸王 Ⅳ》	纯爷们儿游戏，真汉子都玩儿！
6	《猎天使魔女》	动作游戏饭都在这里集结
7	《新超级马里奥兄弟 Wii》	能四个人一起玩实在是太棒了！
8	《铁拳 6》	编辑部十年传统对战系列，流行，不需要理由
9	《恶魔之魂》	别以为活着是理所当然的事情，《恶魔之魂》会教育你珍惜自己的小命。
10	《怪物猎人 3 tri》	这可是狩猎！猎人帮一直是强大的组织！换地盘了也一样！

本期读者语录

乐山 杨惠鑫：看到小编们谈自己的游戏经历，我也想起了自己小时候玩游戏的情景：跟老妈通宵玩《坦克大战》，可惜总破不了第 50 关……
（炎骑士：通宵玩《坦克大战》的确是很多人都有的童年经历，我还记得这游戏玩多了会留下"后遗症"，闭上眼睛后会有周围全是坦克的错觉……）

2009年度 编辑部风云人物

雷电

雷电之所以能够一举击败 ACE 飞行员获得编辑部风云人物的称号，靠的并不是剽悍的作风，而是平日展显出的诡异形象。雷电成功地令“揍死你”和“忒厉害了”两个词汇在编辑部普及开来。慢半拍的习惯性举动和让人捉摸不透的发散性思维是其 OUT 的最大体现，并因此得到了“奥特雷”的绰号，这与其迷幻的生活规律有密不可分的关系。据说他上大学的时候玩过 Band，平时做任何事的时候都不能离开音乐，走路、跑步、做饭、吃饭、睡觉……大概这种混乱的生活一定影响了他的思维。我们悄悄拿起他硕大的 iPod Classic 看了一眼，系统显示里面的容量只有 300MB 的剩余空间，而存储歌曲的总数则是……10998 首！另外，他来到编辑部后还买了上百张正版 CD。

2009年度 编辑部流行团体活动

流行活动1：观影团

2009 年，UCG 观影团的活动频率创下了历史之最，基本上平均每个月都要出动两次。当然，这主要是因为年内重量级大片数量较多。除了活动次数较往年明显增加之外，观影团的队伍也得到了扩充。一方面是因为好电影太多，与其自己单独行动，不如与大家结伴同行，在看电影之余还能够图个热闹；另一方面，由于前一年中有好几名编辑组建了自己的家庭，所以在观影团活动中理所当然会出现拖家带口的情景。当然，光看电影还是不够的，观影团中的几名中坚分子还对观影的环境有着极为苛刻的要求。为了能够在《变形金刚 2》和《阿凡达》这样的超重量级巨片中得到最彻底的震撼，几名小编甚至不惜搞长途奔袭，前往临近的城市去感受 IMAX 版。

流行活动2：联机网战

每天晚上的联机鏖战基本上成了众小编的家常饭，先是《使命召唤 战火世界》的丧尸地图包，接下来还有《未知海域 2》和《现代战争 2》。文编们玩得起劲儿，美编非编自然也不示弱，anubis 等人甚至专门为了能够网战而购入了 PS3，大有战翻文编之势。

流行活动3：烧烤团

午夜烧烤是编辑部在截稿加班时的例行活动。不过由于物价上涨等诸多因素的影响，编辑部楼下烧烤的质量大不如前，直接导致部分立场不坚定的烧烤团成员退团。

提名：观影团 / 联机网战 / 烧烤团 / 组团去听 VGL 佛山音乐会 / 健身

2009年度 编辑部流行电影

《变形金刚2》

尽管很多看过《变形金刚 2》的人都说没有了当初看前作的那种激动心情，但它仍然获得了票房的巨大成功。如果要问大家在 2009 年看过哪些电影，大概很多人都会不假思索地说出同一个答案：《变形金刚 2》。《变形金刚》早已不再是一部普通的动画、不再是普通的电影，它更像是一个符号、一种现象。只要听到那经典的变形声音——伴随着齿轮与枢轴的摩擦碰撞，我们就会感到有一股不知从何处产生的暖流冲遍全身。

提名：《变形金刚 2》/《This Is It》/《星际迷航》/《2012》/《金刚狼》/《终结者 2018》

2009年度 编辑部流行动画

《咲 SAKI》

和前几年相比，2009 年并没有《超时空要塞》或者《高达》等传统大作，但是类似《化物语》这样的新奇作品却不少，而另一个很好的势头便是游戏改编动画的数量和质量都有大幅提升，其中最值得玩家一看的就是《战场的女武神》以及《CANAAN》。之所以《咲 SAKI》这部麻将少女题材的动画会成为编辑部的流行动画，和作品中对局的精彩程度是分不开的，以战斗般的形式华丽地表现一气呵成的“岭上开花”、置之死地而后生的“海底捞月”等等，这让包括小编在内的每个观众都觉得畅快淋漓。当然，麻将虽是很益脑的健身方式，但赌博就是另外一回事儿了。

提名：《战场的女武神》/《战国 BASARA》/《轻音》/《化物语》/《纯白相册》/《CANAAN》/《科学的超电磁炮》/《泪洒三重冠》/《银魂》

欢迎回到……地球？ 剧本 九兵卫

本期读者语录 兴化 龚鹤建：我想对大家说一个秘密，就是我的中奖心得，大家快拿笔记下先……（省略一万字）
（纱迦：好，下面我来说一下我们的抽奖规则……（省略一万零一字））

2009年度 编辑部头痛事件

十大头痛事件之1 硬盘扑街

储存有重要资料的硬盘偏偏总赶在临近截稿的时候出现问题，里面的数据没有及时抢救出来，导致出现重大损失，简直可以把人逼疯。

十大头痛事件之2 打翻水杯

基本上来说，每过一个月我就会不慎打翻一次装了水的杯子，至今为止已经毁了多少本书就不提了，本本都是伤心泪，但不管每次打翻水杯后有多懊恼，这个罪恶的循环都没有停止过……

三十年河东，三十年河西

剧本 炎骑士

十大头痛事件之3 饭菜质量差

编辑部楼下的小吃店接连倒闭，剩下的几家餐馆中的东西又非常难吃。

十大头痛事件之4 装修时的声音吵死人

在编辑部所在的城市，秋季通常是进行室内装修的黄金季节。每年到了这个时候，总会有很多人为自己的新居旧宅进行装潢和翻修。于是，左邻右舍就要忍受长达一个多月的噪音。

十大头痛事件之5 烧烤团成员相继退团

编辑部楼下的烧烤摊位越来越少，烧烤的质量也大幅下降，这直接导致烧烤团成员相继退出活动。曾经作为铁杆烧烤团成员的多边形索性回家玩孩子去了……

十大头痛事件之6 奖杯BUG乃奖杯事故

达成条件后奖杯却不弹出解锁提示，因为一时疏忽漏掉了一个奖杯。解决方法要么删档重来，要么再打一遍，总之就是在原来就不多的游戏时间上雪上加霜。当然，只要是真正的奖杯迷，又有哪个没有遇到过这样的麻烦呢？

十大头痛事件之7 挤公交

晚上游戏玩得太晚，第二天就赶不上早班车；如果想早睡早起，那么就要少玩游戏。这对于一个游戏编辑来说简直就是精神和肉体上的双重折磨。

十大头痛事件之8 打印机罢工

编辑部公用的打印机已经有好几年的“工龄”了，长时间的满负荷运转导致故障频发。但问题在于，打印机仿佛专门跟小编们过不去，偏偏总是在截稿日当天晚上罢工。

十大头痛事件之9 家中小强成灾

家中小强屡杀不绝，先后试过喷雾法、诱饵毒杀法、体技攻击法（一掌拍死）等多种措施，仍然无济于事。搞得我为了防止睡觉时小强钻进耳朵，只好戴上耳塞。

十大头痛事件之10 游戏太多玩不过来

年内的大作接连不断，平时工作又比较忙。除去因工作需要对几款游戏浅尝辄止，其余的时间基本上都是在加班中度过，欠账数量创下历史新高。

2009年度 UCG语录 读者篇

被同学说宅，有变成野比大雄的趋势，不过有什么不好呢，大雄未来的老婆是……静香！

——Email TT

当看到中奖名单上有自己的名字时，我显示心跳加速血压升高，当我看到地址不一样的时候，不亚于被 AC-130 炮轰……

——Email jx63708403

我一直在用一种非常错误的方法来为我的 X360 关机——玩到一半就强行关机。因为我一直以来都是偷偷玩的，然后，突然我妈就回来了，我直接关机，用迅雷不及掩耳的速度把 X360 收起来，然后……

——Email Mr.Fantasy

我的老 P 快不行了，在它有生之年不知道还能不能瞅上曾孙子一眼（1000 → 2000 → 3000 → GO）。

——汕头 林少忠

玩不在精，耐玩则行；UCG 不在贵，有小编则行。虽是新年，轰龙已过，小 P 在手，江山我有！

——Email E-Sports

找工作之时，当被问到兴趣爱好时，我想说足球、游戏、动漫、电影，想想这么说好像太干瘪，给人不安心学习和工作的人的感觉，于是说成“我喜欢足球这种讲究团队精神的运动和游戏漫画电影这些充满想像力和创造力的艺术”……

——Email XiaoJ Tang

本人读初中时与同班两位好友组成了一个搞怪组合，世称恶心三人组，标志“E3”，所以对 E3 很期待，期待其恢复往日的辉煌。

——重庆 佚名

看到杂志中中奖名单有我的名字绝对是惊喜不足而吃惊有余！事实上我在信里提到过不想中奖，对我而言，中不中奖无所谓，重要的是跟小编们交流。当时我心中第一想法就是要放我妈知道我高三了还在看这些杂志的话，估计就废掉了……

——江苏 钱昊

本期读者语录 Email Justforlove：话说上次玛娜姐姐在回复中说道的神奇生物——人体炸弹炎骑士，不禁冷汗。哎，疯兔骑士你不能提高战绩那也就算了，为什么还要把可怜的众编都要牵连到你那死亡的悲剧里呢？（炎骑士：被人家造谣才是人生最大的悲剧！实际上，我已经有 N 天没有上线打网战了……（N 大于 30 天））

假设以“我”为例，我当父亲了，我给自己的儿子发压岁钱，发够 15 年后，我要给我的孙子发压岁钱……只要我还活在这个世上，就一直要发下去，正所谓子子孙孙无穷匮也。在反过来讨论，人刚生下来，就要从儿女做起，向自己的父母要压岁钱，如果上一辈老人身体健康，还可以向外公、外婆、爷爷、奶奶要压岁钱……最后结论是，虽然只收了 15 年压岁钱，剩下要发一辈子的压岁钱，但是收到的压岁钱远远大于发出的压岁钱。

——上海 王晨

第一次给 UCG 写信，因回信较晚的原因，不知为何有一种苦追女孩儿终于追到的感觉，讲实话这感觉真是心旷神怡。

——Email Lipprint

为什么 ACE 飞行员不 COS 艾克塞拉呢？他以前不是 COS 过吗？（艾克塞拉为《生化 5》中性感女反派，参看本期前线）

——Email 颜 B 仔

ACE 飞行员是为了自毁形象才戴上面具的吗？

——Email ucganswerme

记得玛娜姐曾说过因编辑部里没有美少年而苦恼，为了不让玛娜姐再因此事而烦恼，我决定毁容！这样我来到编辑部的话，玛娜姐你周围就都是美少年了！

——Email 大逆丁字

2009年度 UCG语录 小编篇

记得下次买别的口味！
——众人将晴天的口香糖瓜分完毕后的留言。

帅哥就是生产力，这句话又一次被证明是不变的真理。
——玛娜对异性的审美标准让众男小编郁闷不已。

看来你们不急着用编辑部的 PS3（坏笑）。
——当别人问起玛娜为何甘作编辑部内惟一没有 PS3 的人时，因工事需要而将编辑部公用 PS3 借回家的玛娜慢条斯理地说道。

人呢？
——每当有人迟到，老编都会给当事人发来这样一条内容精炼的催促短信。

晴天，把你那充满问题的“问题小卖部”给我看一下！
——众编校对时偶尔会发现“问题小卖部”中隐藏的错误答案，于是晴天便成了纱迦的重点帮扶对象。

天下聚会专用信箱：lujuhui@vip。163.com
——超级懒人 ACE 飞行员万年不变的 QQ 签名。

以后玩不到这么好的游戏怎么办！
——每当 ACE 飞行员玩到一款自认为非常棒的游戏之后，都会发出如此感慨。

今年夏天居然没有晒掉皮，奇迹！
——宅了大半个夏天的炎骑士突然发现自己的生活中好像少了点什么。

成就中毒广，奖杯中毒深……
——胜员师对“成就奖杯综合症”致病原因的高度概括。

执子之手，伴子成长！我能想到最幸福的事，就是让你看着我慢慢变老。
——初为人父的胜员师抱着刚刚降生的小胜大发感慨。

再过一百年，人类就要进入脑后插管的时代。
——纱迦对未来的娱乐方式充满了无限向往。

我被老鼠咬了，要请假半天。
——美编一刀的无敌请假理由。

一刀被老虎咬了？
——美编木仙误听一刀被老鼠咬了之后的反应。

早就跟你们说过，我是次世代观察员。
——面对三大游戏硬件阵营的持续纷争，纱迦对自己立场频繁表态。

用啤酒把该死的小强统统灌醉！
——面对家中泛滥成灾的小强，炎骑士开始胡言乱语。

最近发生了好多第一次。
——出自晴天之口的朦胧语句让众编不免往歪处想。

玩儿《街霸Ⅳ》，爷们儿，纯的！
——铁杆格斗游戏爱好者胜员师的制胜宣言。

这个游戏的奖杯难不难拿？
——奖杯迷胜员师选择 PS3 游戏时的第一标准。

偏头痛就是偏偏在最忙的时候头痛。
——经常犯偏头痛老毛病的星夜终于给自己的症状找到了病根。

霰弹枪、狙击枪和弓箭是我的最爱。弓箭是原始的感觉，狙击枪是精英的感觉，霰弹枪是野蛮的感觉。
——其实，霰弹枪才是 ACE 飞行员的最爱。

来世再见——！
——众人合作玩《新超级马里奥兄弟 Wii》时，炎骑士面对高挂在悬崖处的星星金币毅然纵身一跳，同时随口喊出了这既豪迈又悲壮的一句。

为什么商店卖的腊肠看上去特别像 Uroboros？
——因玩《生化 5》过度导致神经错乱的炎骑士语。

小编们的春节期待

过年回家家用机都带不走，掌机上要玩些今年漏掉的游戏，当然要继续发展《GT 赛车 PSP》和《MHP2G》。不过一年回一次家，还是要换换生活方式，陪陪家人，多见见朋友，喝酒，吃肉，唱歌，聊天，就这，最普通的生活对于我却很珍贵。

今年受老乡的推荐，最想回去尝试一次我从未听说过的家乡名小吃“黯然销魂翅”。据说最能吃辣的人也只能一口气吃下两串，不知道以自己目前的功力能够吃到几串呢？

往年春节都是自己恶补游戏美剧电影的时间，但今年春节比较特别，第一次不能和爸爸妈妈一起过，因为要去拜见未来的岳父大人，有点紧张……所以……大家祝我好运，一切顺利吧……

编辑部附近的早点实在是太难吃了，春节回去的第一任务便是“大补特补”！说实话，要是把家乡的早点摊位挪到这边来，真的能战翻一切。

其实，过年就像是一种习惯，是很自然的事情。惟一的不同，其实就是春节的假期比较诱人，尤其对于像小编一样已经工作的人。今年回家，小九打算给家里人展示一下自己的厨艺，相比上学时连碗都很少洗的我来说，现在能每天坚持下厨简直就是奇迹（笑）。当然，顺带也要和老妈讨教几道家乡菜的做法，这才是重点。\(^O^)/

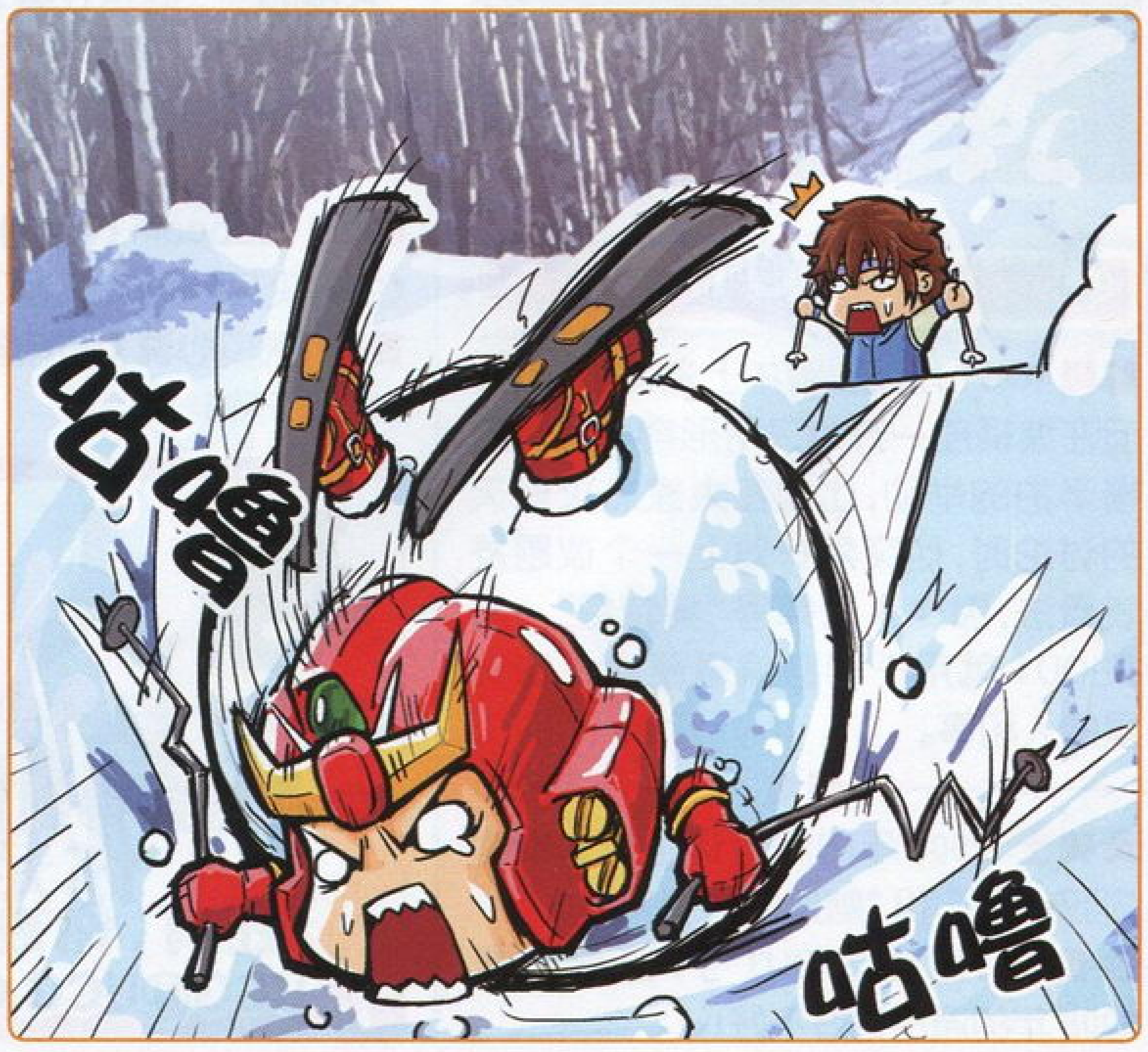
今年不回家了，留在这里过年。父母会过来玩，预计到时候会带着他们把本地好山好水再逛一遍，同时顺便学点厨艺，来年好节约生活成本。再争取搞定 1 万点成就！

把该看的电影看完，找个 IMAX 把《阿凡达》看了。然后期待有人行行好给我发点压岁钱……（被老婆一掌拍醒）

春节长假十来天，如果全部拿来玩游戏，预计可以增加三个白金，其中包括我嚷嚷了很久的《FF XIII》。当然这是不可能的，我想过几天睡眠充足的日子，还要把时间要分配给孩子。一年的忙碌，忽略最多的是家庭，希望这是个亲情四溢的春节。

春节最主要的计划就是和父母一起去暖和点的地方来一次旅游，据说今年春节海南游的旅馆价格已经上涨为夏季的 5 倍，看来怕冷的人真不少。

虽说今年的北方出现了十几年不遇的严冬，但却给冰雪运动创造了非常好的条件。趁着难得有的大雪机会，我准备在春节假期期间去尝试一下滑雪。不过据说老家那边滑雪场的地势都比较平缓，玩不出高山速降的那种惊险刺激……



本期读者语录 Email 电玩狂人：你们在写游戏攻略的时候是怎样一种情形，是一边玩游戏一边在电脑上打字还是别的什么方法，我特别想知道。（九兵卫：因为我们在制作攻略的时候还要配上游戏截图，所以我们的办公电脑上都安装有视频采集卡，然后直接把主机接在电脑上，边玩边写边截图。）

2009年度 编辑部十大流行语

1 改无可改

解释：2009 年度最具喜感的游戏流行语，出自《极限竞速 3》制作人对于自己作品的吹嘘。在编辑部的用法不拘一格，有时指内容完成度高，有时则用于反义。

例句

纱迦：飞行员，你的稿子写完没有？

ACE 飞行员：写完了，而且改无可改！

2 忒厉害了！

解释：2009 年加入编辑部的小编雷电的口头禅，无论厉不厉害，他都会先来上那么一句。因为他说这句话时眉飞色舞的样子令人印象深刻，而迅速流行开来。不过山寨版的始终没有雷电本人结合了唐山、秦皇岛、保定、沧州等地的特别口音那么有韵味。

例句

晴天：朋友排了几个小时的队，终于帮我买到《阿凡达》的票了。

雷电：忒厉害了！

3 揍死

解释：同样出自雷电同学，他在与同事交流游戏心得时，经常会把“将敌人或 BOSS 消灭”说成揍死，而且无论是用抢打死、用刀砍死、用手榴弹炸死，一律用揍死，听着比较解气。

例句

雷电：这个 BOSS 太硬了，我怎么揍他他都不死，最后一个没留神，他把我给揍死了……

4 OUT

解释：OUT，落伍、跟不上潮流的意思，但在编辑部一开始只用形容小编雷电慢半拍的举动，比如在大家热火朝天的讨论时，他突然针对上一个议题发表看法，因此人送绰号“奥特雷”。后来 OUT 就用于形容编辑部内一切火星的人和事。

例句

炎骑士：2009 年的流行语里怎么没有“泪流满面”和“刺死个人”？

胜负师：你也太 OUT 了，这两个是 2008 年的流行语好不好！

5 自重

解释：流行于论坛的一种回贴用语，当有人发表过激言论或是表现得情绪激动时，就会以“楼主自重”来劝解或调侃。在编辑部的用法与之类似，但基本只用于调侃。

例句

九兵卫：《永恒的尽头》试玩版你们玩了没有，感觉有点单调。

脆薯条：那是你没玩进去！3A 的游戏系统一般都创意十足！内容博大精深！战斗别具一格！（以下省略 500 字）

纱迦：我们已经知道了，3A 饭请自重。

6 淡定

解释：淡定是什么？是一种不以物喜、不以己悲的境界，是一种沉着冷静、泰然自若的格调，是一种气定神闲、从容不迫的气概。不过在流行语中，它的用法更接近于“自重”。

例句

泰坦：三年了，等了整整三年了，明天就能拿到《FF X III》，流泪满面啊！一直没请的年假终于派上了用场，哈哈哈哈！

胜负师：淡定，淡定。

7 Good job！

解释：飞行员的常用语一般都能成为编辑部流行语，这已经成了一种传统。“Good job！”用于表达的多为赞许，同“干得好！”、“好样的！”“真牛 X！”等。

例句

纱迦：经过了三四百个小时的奋战，《白骑士》终于白金了，而且我还写了十几万字的攻略，破了我的个人纪录。

ACE 飞行员：Good job，Shajia！

8 凭良心

解释：与金 X 垃一样，均为“American Shengdiyage”出品的化肥产品，以僵尸为题材的雷广告在网络流传甚广，“凭良心”一词也在编辑部走红，其用法可以适应“凭良心”和“没良心”两种完全相反的语境。

例句

Gouki：Capcom 代理的《黑暗虚空》和《生化尖兵》一样，又雷了。

雷电：凭良心说《黑暗虚空》的 NDS 版做得还不错。

9 XX的XX至少有一半我从未向人提及，因为我知道，就算我说了也不会有人相信。

解释：由马可 · 波罗的名言改成的句式，因为《未知海域 2》的大热而时常被用到，编辑部里用得最熟练的是胜负师。

例句

胜负师：白金奖杯的魅力至少有一半我从未向人提及，因为我知道，就算我说了也不会有人相信。

10 令人发指

解释：这虽然不是 2009 年才开始流行的词，但在编辑部已经持续用了五六年了，在编辑的行文中也经常会用到，在 21 世纪走过第一个十年后，我们为“令人发指”一词颁发一个编辑部流行语的终身成就奖。“令人发指”在流行语用法中偏中性，可用于各种语境，也当感叹语来用。

例句

Gouki：《阿凡达》在中国的票房已经突破 1 亿……美元！

纱迦：令人发指啊！

2009年度 流行语情景剧

整理、编排：胜负师

ACE 飞行员：《战神 III》，3 月 16 日，同步中文版，世界的终焉就要来了！这回应该改无可改了，连“比真还真 5”都要避开奎爷啊！

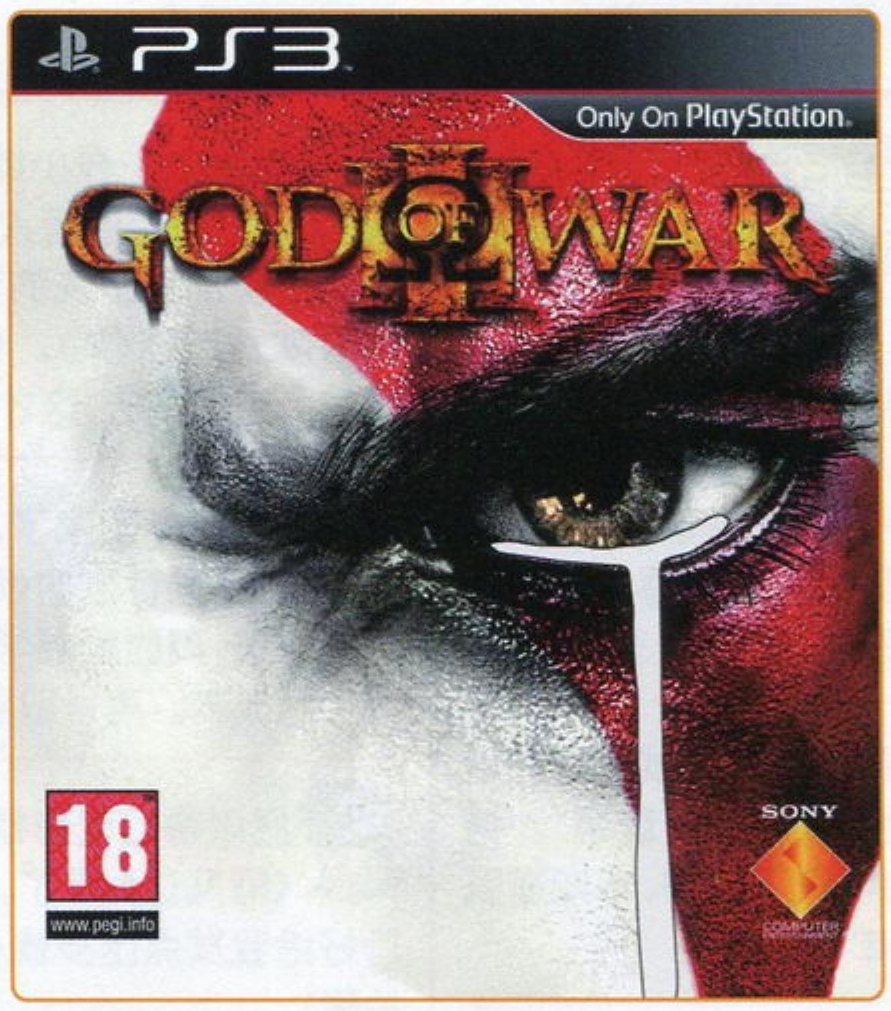
雷电：战神饭自重，这个……《GT5》延期可不是为了避开谁，那是为了更好的游戏品质……

星夜：等等，GT 饭自重，你这话是凭良心在说吗？

脆薯条：唉，山内一典老大也太淡定了。不过目前最期待的还是《战神 III》，这次不知道有多少神仙和妖怪被奎爷活活揍死。

ACE 飞行员：这次公布的新试玩版忒厉害了，奎爷在盖亚的身上大战海神，那场面……

胜负师：奎托斯与海神大战的震撼程度至少有一半你从未向人提及，因为我知道，就算你说了也不会有人相信。主要是你也没亲眼见过新的试玩版，只能自己 YY。



ACE 飞行员：没有影像但是有大图啊，光凭这些图就够做上几页“前线狙击”的。

纱迦：Good job！刚想找人 DO 个《战神 III》的前线，有人就自告奋勇了。

ACE 飞行员：这……令人发指！好，不就是个前线吗？我来 DO！

（5 分钟后）

炎骑士：你们知道，《战神 III》的中文版 3 月 16 号就卖了，好期待啊！

Gouki：OUT 炎，欢迎回到地球。

寻人启事

你是技术宅吗？

你是最有表现欲的玩家吗？

你是希望得到玩家们认同的某领域专业人士吗？

你是有着一技之长的跨界达人吗？

还有，你被“李献计”打动了吗？

2010 年，我们要在我们的数十万读者中寻找符合上述任一条件的你！UCG 将成为你展现自我的舞台！信件、邮件、图片、影像，内容不限，题材不限，和 ACG 八杆子打不打得到不要紧，只要你够特别！

★UCG@UCG.COM.CN ★信件、邮件请注明“寻人启事”。

让我们找到你！

本期读者语录

乌鲁木齐 邓错铁：我发现泰坦与星夜的言语不多，莫非他们是传说中的“沉默羔羊”？

（玛娜：泰坦与星夜绝对不是沉默羔羊，而是深藏不露的世外高人，只是行事比较低调而已。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

莱仕达™ 本期奖品由莱仕达电子科技有限公司提供

二等奖

3名

莱仕达 PS3 迷你小键盘

本期大奖

1名

莱仕达 锋驰 360 方向盘

一等奖

3名

莱仕达 魔音吉他（PS3/PS2/Wii）

三等奖

5名

莱仕达 移动宝充电套装

本期特别放送

10名 各类电玩周边（随机抽取）

1A 互动信箱礼品名单

大奖 莱仕达 魔音吉他（PS3/X360/Wii）

怀化	张佩佩	天津	赵炳臣
乐山	刘文明		

一等奖 莱仕达 舞林毯（Wii）

桂林	陶 媛	南宁	韦 伟
大连	于凯歌		

二等奖 莱仕达 PS3 迷你小键盘

天津	窦建旭	北京	孙明琪
合肥	马健峰	通化	白馨媛
乌鲁木齐	邓锴轶		

三等奖 莱仕达 PSP 迷你战神包

莆田	林辰起	北京	徐桂凤
兴化	龚鹤建	鹤峰	徐之昌
常熟	罗 超		

本期特别放送 各类电玩周边（随机抽取）

济南	王德铭	开封	吴 海
锦州	富国涛	柳州	陈嗣同
兰州	马铭文	重庆	郭云伟
大同	曾琦亮	哈密	孟运诚
西安	黄建业	沈阳	李元彬

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 我们新年的改版将继续进行，欢迎大家对本期的改版提出意见。

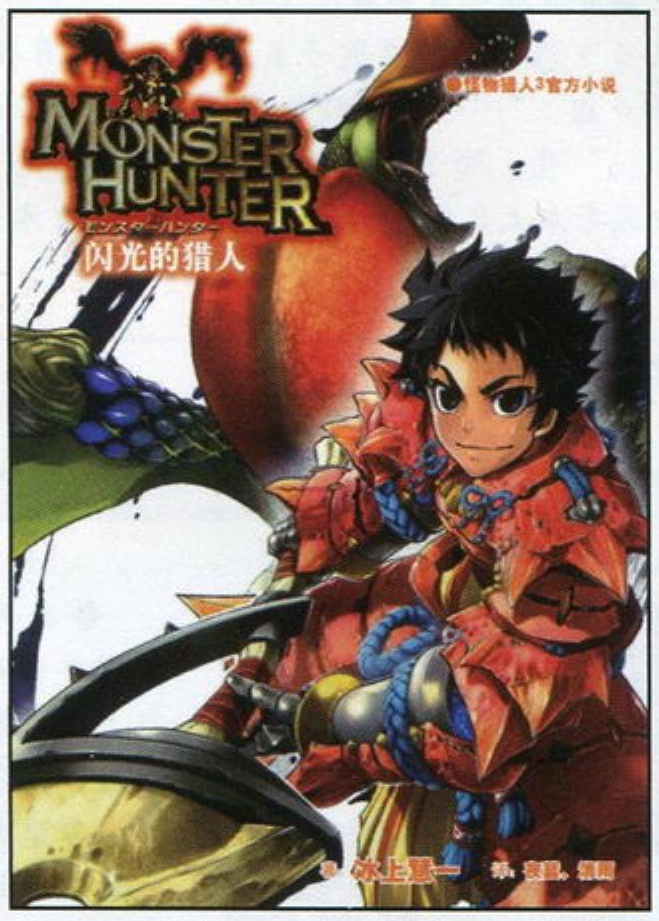
1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：



《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价：9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价：32 元；《猎人大全 G》，定价：28 元；《塞班智能手机宝典》，定价：28 元；《iPhone 专辑》第 2、3 辑，定价：28 元 / 辑；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价：28 元；《爱图 e 族》第 6、9、11、13 辑，定价：19.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4 辑，定价：9.8 元 / 辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《模魂志》第 33、39、40、41 期，定价：15 元 / 期。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码： 730010 **电 话：** 0931-8663118
Email： acg@vip.163.com

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 —167 期、总第 180 期、总第 184—186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 —216 期，定价 ：12 元。总第 220 期、总第 221 期、总第 223 期 —227 期、总第 232 期 — 235 期、总第 238 期、总第 243 期，定价 ：9.8 元。总第 200 期、总第 229 期、总第 231 期，定价 15 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期、总第 244 · 245 期，定价 19.6 元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电 话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.com.cn

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 . 人》第 30 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1、2、4、5 辑，定价 9.8 元；第 9—11、14—18，定价：12 元；第 20、24、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、10、13、19—22 辑，定价：9.8 元；第 31—34 辑，定价：12 元。《Wii 专辑》第 2 辑、第 3 辑，定价：28 元。《XBOX360 专辑》第 8 辑，定价：28 元

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电 话： 0931-8674805

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

1. 临近年末，决定来个年终整治，去医院好好检查一下，把这病那病平时没时间看的病一口气都治好，于是在挂号处一口气挂了牙科、内科、皮肤科等几个科，检查完以后才发现原来身体健康，无病无灾，只是吓到了挂号时排我后面的病人，估计他以为我已经病入膏肓了吧。

2. 最近新认识了几个朋友，她们和我第一次的自我介绍竟是："我叫XX，狮子座！"之后就结束了，也许是我太OUT了，但是现在的星座学已经发展到了这个程度吗(＝口＝！)，接下来我看着大家很开心地以星座相互交流着，产生了一种仿佛置身于火星的感觉——不，应该是火星人来到了先进的地球……

本期个人签名

打击不断

▲这张图是2008年7月26日 Politiken Cup 的一次比赛对局，白方是Tiger Hillarp Persson，等级分2526，黑方是Jonathan Humphrey，等级分2289。这是第32回合。白方现在可以组合一套猛烈的弃子进攻取胜。玩棋的读者可以自己想想。实际过程是这样的：33.Rxe7! Rxe7 34.Nf6+! gxf6 35.gxf6+ Kf8 36.Rg8+! 至此，黑方无力阻拦白方的兵升变，于是认输。白棋这局赢得非常爷们，弃双车保兵晋后。我去年在Blog上记录了这局棋，作为一个关于预见力的例子。如果多年以前的我能够预见到今天的我想要什么，很多弯路可以不走，很多资金可以省下来。However... 如上面黑方在32回合的一手Rxd5，没看到f列的危机，一失足全局饮恨。假如让我带着现在所知道的一切，返回10年前重新生活一次，很可能我会比现在混得好点，因为我已经知道了10年后自己要什么，会预先努力做准备。我们能不能确定10年后要的是什么？会面临哪些困境？如果能预见哪怕很少一部分，10年后也许会少一点后悔。

▲想到今年在台服《WOW：WLK》中遇到的一个任务——在青铜龙殿使用一个沙漏（任务道具），你会遇到未来的你，80级，不过血量不高。你需要和未来的你一起并肩作战，杀死一只精英龙。未来的你会跟你说：真不敢相信我当年还穿这个……然后他会鼓励你好好练级，多拿点好装备。当然，等你到了80级的时候，会接到一个任务，回去帮助过去的你，呵呵。

本期个人签名

I have walked all alone on these streets I call home. Streets of hope, streets of fear, through the sidewalk cracks...

·由于今年的火车票同往年一样一票难求，所以今年我决定不回家过年了。这一无奈的现况不知道何年何月才能得到改善。不从根本上解决运力，改革铁道部的机构和管理方式，刚刚出台的"实名制"只不过是给黄牛党们增加了一道手续费而已。

·通过电视所闻今年学校放寒假的时间比往年都要长，差不多有一个月的时间。在此衷心祝愿还在上学的读者朋友们能够过一个足够长的寒假。因为我觉得在寒假里面玩游戏是最有感觉的。春节期间，大家都沉浸在一片欢乐祥和的气氛中，平时严厉的父母这时候也不会怎么管你玩游戏。哇，这时候可以放肆地玩一回，心情真是舒畅到极点。当然，寒假一过紧接着许多玩家将面临高考，压力也是可想而知，所以大家一定要分配好假期的作息时间。

本期个人签名

工作的最高境界就是看着别人上班，领着别人的工资。

★家里开通了高清频道后，心里产生了一个很大的疑问：高清有线电视与宽带明明用的是同一根线，为何接收电视节目时就能有那么高的清晰度，而用宽带在线看电影最多只能看标清级别的RMVB呢？现在高清频道的电影点播确实是个好东西，一点就看，节目缓冲时间极短，而且看的过程中从来不卡，如果要用宽带在线看这种画质的电影，估计带宽至少要20M吧？为了对网上下载的高清电影与高清频道点播之间的画质进行对比，我用了整整一个星期下载了一部10G大小MKV格式的片子，自以为在电视上播肯定效果超赞，没想到比高清点播的效果差远了……

★某日下班回家，在院子里听到一个小男孩对一个小女孩念顺口溜："……四年级的美女爱帅哥，五年级的情书满天飞……"嗯，除了没有押韵和不够顺口外，这顺口溜所反映的内容基本上已经达到了我们当年的高中水平。

本期个人签名

都20天了呀（T_T）

快过年了，回家的心情也是迫不及待，好歹在外"出差"了半年，体验到了身处异地的那种滋味，另一个感受便是——这时间过得真快啊。回家的计划也差不多预定好了，除了传统的走亲访友，还得和老朋友们聚聚，从小学到初中，在从初中到高中，继续从高中到大学，然后大学到社会……算起来要都聚一次的话，那大概一星期就这么没了吧－_－

《EOE》总算快发售了，可以想象自己窝在家中拿着手柄打机的情景，况且自己早就说过了，这个游戏可是现代版的《VP2》，当然预定1000小时起。或许有人会问我为什么那么喜欢3A，可能是它对于RPG游戏系统的变革比较迎合我的胃口。

最近又在吃饭的问题上没了着落，中午吃什么？晚上吃什么？因为比较忙，所以下意识中总感觉时间过得很快，一会就到吃饭时间了。想起家乡菜，再看看这边的餐馆，我就更没食欲了……

本期个人签名

本命年

◆去年春节回家的时候没赶上参加老同学的婚礼，不过好在今年回去可以赶上喝他孩子的满月酒，顺便捞个干爹当当，也算不错。

◆北方迎来十几年不遇的严冬，据说老家的最低气温已经降到零下三十几摄氏度，我已经可以想像得到自己穿成企鹅一般的样子了。

◆《皇牌空战》最新作又是PSP平台的，真不知道是应该高兴还是郁闷。一想起PSP版前作的操作方式和满是狗牙的画面就让我觉得火大。我说NBGI你难道就不能整点儿实际的么？PS3版的《皇牌空战》就真的那么难搞？

◆虽说《生化5 导演剪辑版》的内容已经正式确定了，但我还是有点小小的疑惑。按理说约什在与吉尔相遇之前还应该有很长一段单独行动的时间，看来老卡还是留有一手的。唉，忒不厚道了！

本期个人签名

但愿机场安检的工作人员不要再把PS3当作不明可疑物体了……

本期读者语录

Email 韩瑞：《忍龙 Σ2》已经做出了很好的榜样，以眼镜厂的能力，一定能从中领悟到针对六轴的精髓。估计在未来的PS3版《机战》中，我们只要轻轻晃动手柄，然后就……（炎骑士回复：但愿眼镜厂只加入你所说的脑内补完元素，千万别继承《忍龙 Σ2》的变态难度。）

★首先祝所有读者春节快乐，不管在过去的一年中如何忙碌、如何坎坷，大家也要好好利用假期放松一下自我，奔波了一年总归是要休息的。所以，小九建议春节期间不要忙于各种应酬或者把假期计划排列得满满当当，多留些时间给自己吧。

★宿舍的网络条件不好，打《现代战争 2》网战有时要等上十几二十分钟才能搜索到一局，于是自己就会拿起 PSP 打发这段无聊的等待时间。看似很短的时间，没想到积累起来却很长，就这样至今竟然已经打穿了好几款游戏，就连前段时间落下的《心跳 4》也顺利完成了五周目。看来时间果然是靠挤出来的……

★最近一直在玩《战场的女武神 2》，游戏的剧情和系统非常优秀，人设也尤为出色。要说缺点，那就是游戏过于强调策略反而影响了自由度。其他的就不多说了，SEGA 赶紧将本作动画化吧，太期待了！

★小清水亚美从萌狼属性成功转职为猫娘属性，连口癖也“完美继承”，惊了！——1 月新番《守护猫娘绯鞠》观后吐槽。

本期个人签名

《苍翼默示录 CS》启动……（泪目）

◆去当当买了两本《中国足球内幕》，我爹看了几十年球，从原来看中国队就会手心出冷汗到现在根本懒得看，他说书里有很多事他都“知道”，标准的只知其一不知其二，众多被愚弄的球迷之一。不敢说因为这本书能怎么怎么样，反正，有了这本书，球迷家庭肯定会有很多新话题。

◆还是足球，其实最近很少在寄语里提中国足球了，不过最近这个话题实在是太热了点儿，随着两名足协高官的“被协助调查”，不知道有多少人会有“我说呢为什么中国足球总上不去！”这样的感叹，假球黑哨，还有花个十万二十万进国家队，这些“传闻”正在一一被证实——假、黑与恶势力也不是一夜之间形成的。由下至上的腐败毁了这项运动，可以想象，有多少有潜力有希望的孩子因为没有钱而无法获得应得的培养或入选相应年龄的球队？我们这些年来到底支持的是一支支怎样的球队？我们这些年把快乐和希望都托付给了怎样的一群人？

◆春哥之后的又一防挂科神作——桂柯南，桂科难。如果你有科比的海报，就别桂柯南，否则“不桂科比桂柯南”；单独使用科比海报亦可，因为“桂科比不桂柯南”！

◆2 月 2 日，神剧《LOST》最后一季首播！/这一季《DEXTER》的男主角和配角分别拿下金球奖，恭喜！

本期个人签名

●祝大家春节快乐，红包多多！

★放假了，过年了，不过放假的计划目前还没想好。好像欠了一大堆动漫电影游戏债，但仔细一想似乎也没有什么必须补的。还是抓紧时间四处游山玩水比较值。当然，以上只是我的愿景。

★今年没少在塔防游戏上花时间。年底又迷上了 Hudson 的《元素怪兽 TD》网络版，实在是没想到塔防游戏也能做成网游，而且还能建势力进行国战，的确颇有创意。不过对于 PC 游戏个人向来兴致缺缺，这个网络版的部分功能也不对中国 IP 开放，所以只好随便玩玩了，只希望该作能尽快移植家用机了。

★搬家后这大半年，每天都能听到楼下有人弹钢琴。由于声音很小，而且弹得不错，所以也不觉得很困扰。昨天午睡的时候又听到钢琴声，凝神一听，弹的是安吉拉亚纪（就是为《FF12》唱主题歌的那位小姐）的《手紙 ～拝启 十五の君へ》。晚上坐电梯的时候和朋友交谈此事，结果旁边一位小姐很不好意思地道歉，原来每天练琴的人就是她。我当即很大度地表示没关系，因为弹得蛮不错。之后我好奇地问她：“你是不是很喜欢安吉拉亚纪？”她很兴奋地说：“对啊！”然后我又八卦地问了一句：“那你喜欢《FF12》吗？”她疑惑地反问道：“FF12 是什么？”

★最后不能免俗地列举一下春天我期待的游戏：《无限的边境 EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇》、《战神 3》、《战国 BASARA 3》、《北斗无双》。

本期个人签名

你说你喜欢我？其实……我一开始……我也……唉跟你说了吧，其实我也挺喜欢我自己的。

［铂］因为九兵卫在上期特企里又曝了我的奖杯卡，所以最近只要一上 PSN，就收到 N 多读者发来的要求加好友的信息。这里只能再致歉一次，一来自己的好友人数已接近上限，二来因为个人的游戏习惯，还是以玩单机为主，能够和读者朋友一起在 PSN 上热战的机会实在少之又少。如果是想要提些游戏方面的问题，还是请用 Email 吧，我会尽我所能去回答，在 PSN 上打字实在不是什么有效率的交流方式。

［金］很久没联系的一位老朋友突然在 QQ 上问我奖杯的问题，自从他几年前迷上了民乐，就不怎么玩游戏了，他这么一问我还真是一愣。他说自己三个多月前开始迷上了奖杯，而且只拿白金，没白金的游戏没什么兴趣，现在的成绩是 18 白。我看了一下他的奖杯表，大部分都还是 PS3 大作，纯奖杯神作占比很少。其实像他这种玩法挺值得推荐的，既完整体验了优秀作品，又能享受取得白金时的兴奋与快乐，比我“为了工作拿白金”的情况要舒坦得多，呵呵！

［银］说到民乐，前不久偶遇了家乡名人，笛子大师——陈东宝。陈先生很随和，一点儿架子都没有。他的人生经历大起大落，从知名企业家到流浪吹笛，再成为艺术大师，可谓一波三折。今年估计要回趟老家，到时一定去“东宝笛馆”见识一下。

［铜］写索引是件有趣的工作，因为相当于把一年的杂志从头到尾过一遍。如果你买齐了一年的杂志，不妨也抽时间从头到尾翻看一下，除了回忆，应该还会有些新发现。

本期个人签名

●一间房子多大才合适？答曰：能装下两个人的心。

最近一段时间看了很多电影，基本上保持在每天一到两部，原因自然是金球奖的结束和即将到来的奥斯卡，大部分片子都流出了送审版，于是像我这样的人就爽得一塌糊涂了。可惜的就是到现在还没看《阿凡达》（具体原因看上期小编寄语，一句话总结就是：观影团整体憋屈了）。

2010 年开始，看过的新片有《纽约，我爱你》、《破碎的拥抱》、《无耻混蛋》、《在云端》、《朱莉和茱莉亚》、《兄弟》、《姐姐的守护者》、《时间旅行者的妻子》、《福尔摩斯》、《The Hurt Locker》（拒绝使用本片中文译名）、《宿醉》、《可爱的骨头》……排名分先后。其中《姐姐的守护者》实在是催泪弹，《可爱的骨头》烂到家，两部电影的原著都没看过，据说《可爱的骨头》被评价为最难改编为电影的小说之一，看来只有彼得·杰克逊这种级别的人才有勇气去踩雷，有时间将这两本书找来看看。据说“城市之爱”系列的第一部《巴黎，我爱你》要更棒。另外，最想看的是《NINE》。

《美国偶像》又开播了，这样的娱乐节目却有很大的励志效果，欢乐总是伴随着悲伤，虽然有些流行又有些俗气，不过娱乐节目，咱图个啥？

本期个人签名

How does it feel to be on your own,with no direction home,Like a complete unkown,like a rolling stone?

晴天

★看过《魔塔大陆 3》的最新宣传片后彻底败了，居然连男性角色在战斗中也耍起了“清凉”……我只能说 2 代的邪恶程度和本作相比那真是小巫见大巫，有“恶趣味”的玩家肯定又在偷笑了 \-o-/

☆每年回家前都是年货（特指母亲大人的化妆品，亲戚朋友的杂货等）的集中采购阶段，而今年到目前为止，晴天已经领取的购物清单打印出来已经有两张 A4 纸那么多，这能说明什么呢？那就是老妈实在太会打广告了，经她努力不懈地宣传，现在连我大姨单位同事女儿的老妈都托我带东西，偏偏这又是“人情活”不好拒绝，只能硬着头皮答应下来，真是悲剧啊 T_T

★上个周末在去超市的途中竟然遇到了传说中的签唱会，在水泄不通的围观人群中好不容易找到一个位置拍了几张照片，回来后就被小编们一致评为了“追星族”。难道你们不相信我真的只是路过吗？崩溃……

本期个人签名

●终于到作决定的时候了！

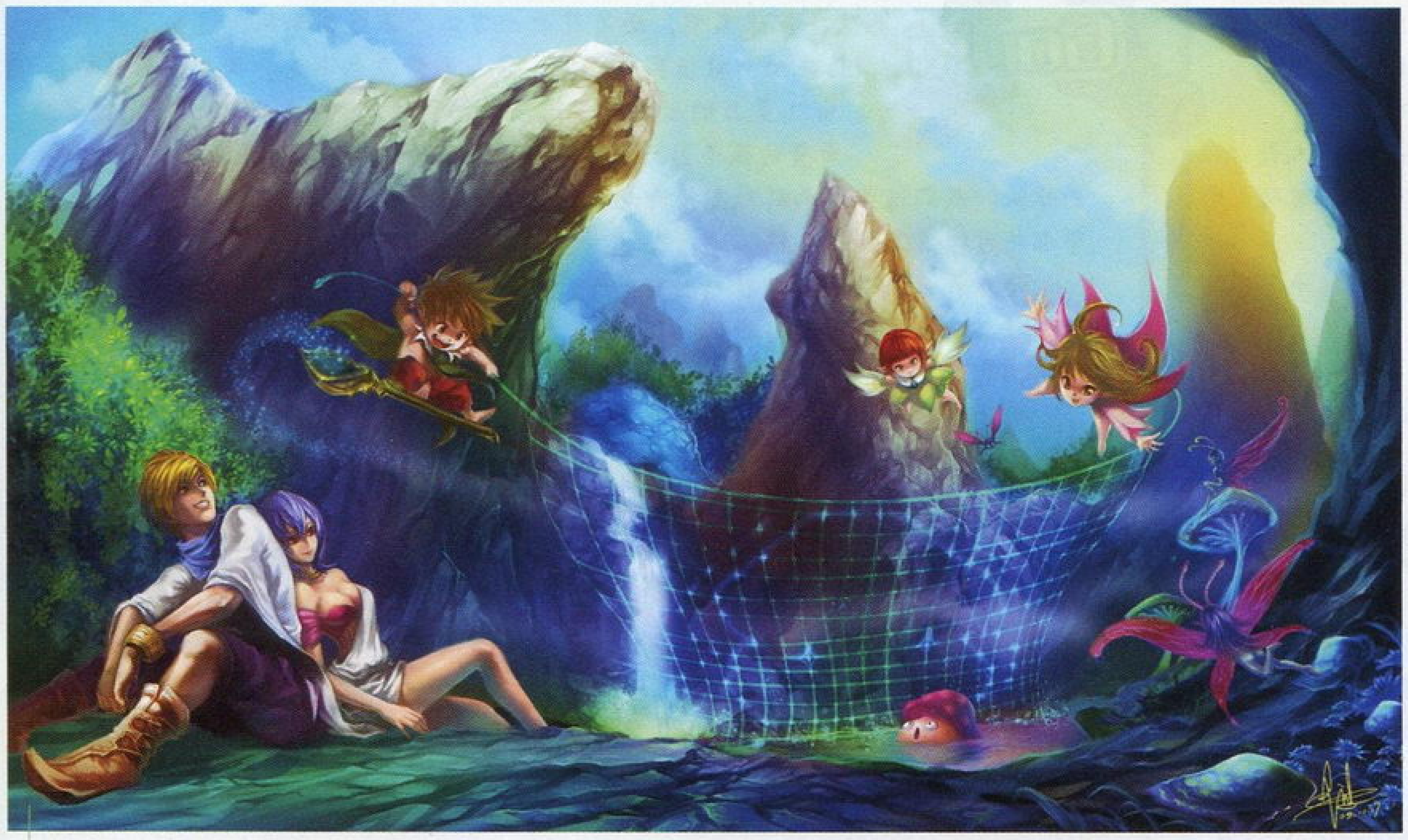
本期读者语录 长沙 苗寰宇：炎骑士制作的 8-bit 角色很有意思，另外同情一下在四格漫画中被打了马赛克的小九同学。（九兵卫回复：拜托！被打马赛克的那个人是雷电 T T）

游风艺苑

Gallery of Game Style

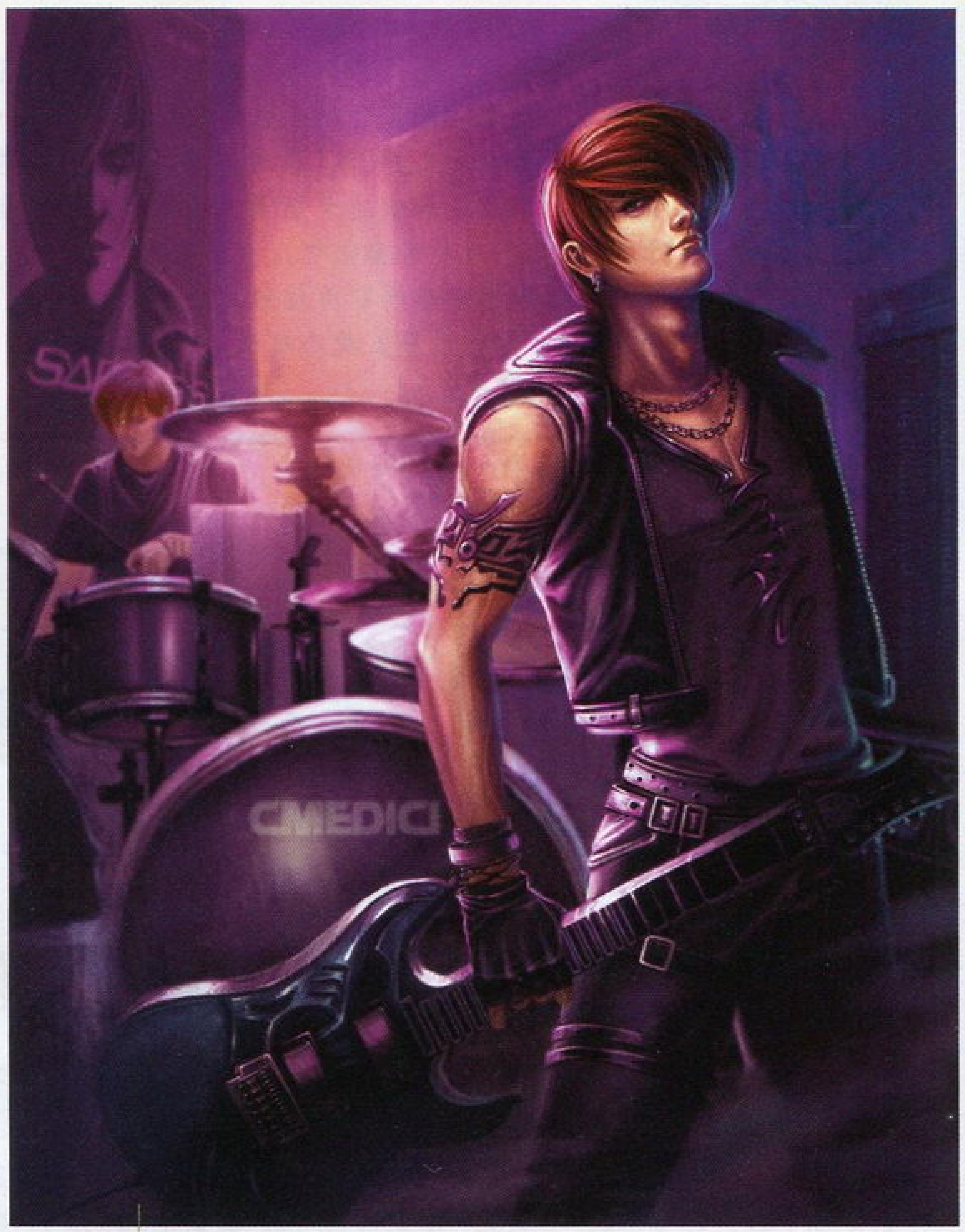
栏目主持 一刀

按照惯例，UCG春节合刊中“游风艺苑”会以特大号形式出现，怎料本次合刊猛料太多，小编们和各路撰稿人仿佛卯足了劲儿想要把最充实的游戏资讯奉献给大家。所以本刀只能忍痛将已经准备好的两页稿件进行压缩，以配合大局。不过，对自己的稿件有信心的朋友也不要失望，本刀已经争取到了在节后第一期(246期)制作特大号的机会，届时这批被迫雪藏的优秀稿件将会与读者见面，敬请期待吧！此外，由于光盘容量方面的原因，本期“游风艺苑”画稿的电子版未能收藏于杂志附送的光盘中，本刀将会在我的levelup博客《一刀侃死你》(http://blog.levelup.cn/members/yidao)上放出下载。



广州·东方朔

一幅取材自网络游戏《勇者传说ONLINE》的高质量插画作品。作者将其命名为《绿野仙踪》，画如其名，在充满浓郁奇幻色彩的画面氛围中，青山绿水和可爱的精灵们相伴左右。如此美图，的确令人赏心悦目。



昆明·琛·美弟奇

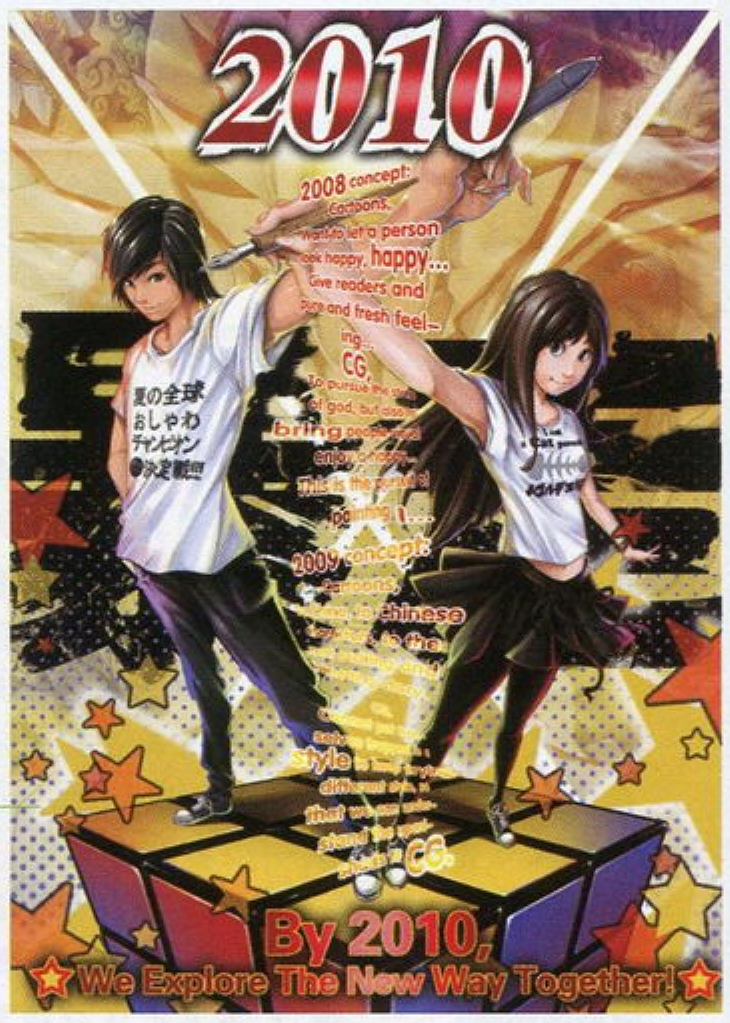
八神庵，“《kof》系列”的经典反派型男。曾经红到街知巷闻的他如今放弃了经典装束，而那份孤傲与不羁的气质却丝毫未减，“资深酷哥”的名号，果然不是白给的啊！

济南·潜水差点淹

久违的潜水差点淹同学带来一幅“《东方Project》系列”的同人作品与大家分享，技法一如既往地纯熟，而红魔馆的主仆二人的神韵也再现得非常到位，可谓神形兼备。

广州·八望龙崎

在过去的一年中，八望龙崎和shllow这对情侣画手表现相当活跃。这次两人以插画形式回顾过往岁月，展望2010年，并为广大读者送上新春祝福：“祝愿大家在新的一年身体健康，画手们画功突飞猛进！”

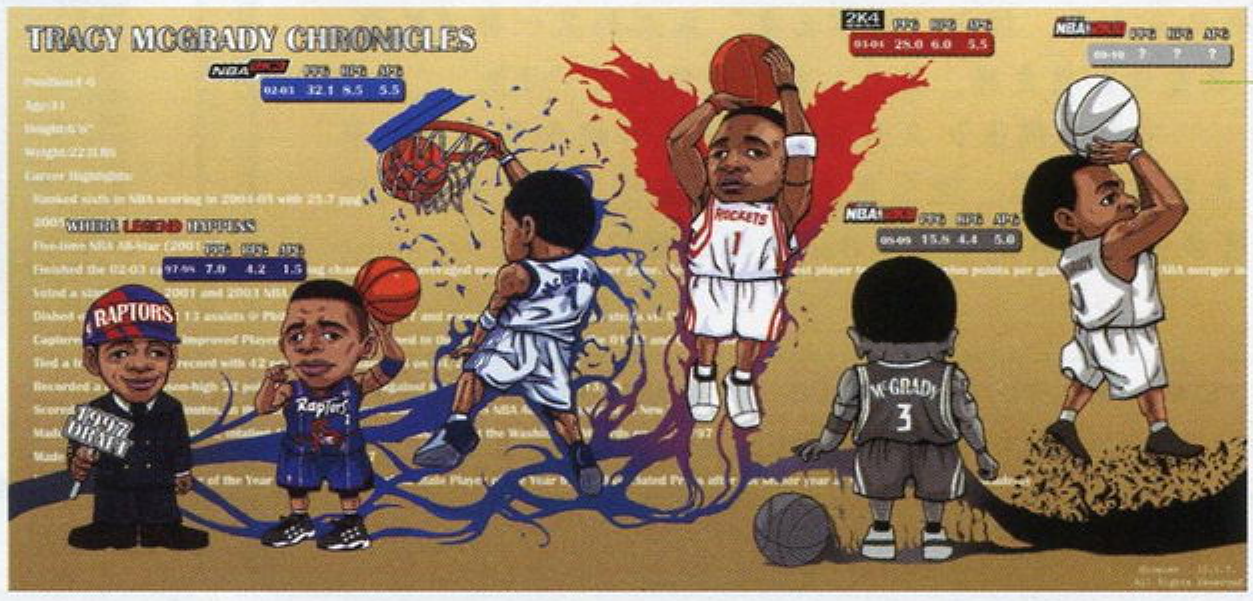


北京·Lucifer

对很多人来说，绘制一两个Q版人物很简单。但将某款游戏中所有几十号角色悉数Q版化，并把他们聚在一起，而且要看起来妙趣横生，那可就不容易了。这幅《铁拳6》全家福做到了，所以，请为作者鼓掌！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



北京·周沫

喜欢NBA的朋友对总第235期上的那幅《火箭队全家福》应该还有印象，这回出现在作者笔下的是麦迪——火箭队一代灵魂球员。通过不同的造型来“盘点”他的NBA生涯，想法别具匠心，有趣更有爱！

本期读者语录 怀化 张佩佩：我居然成功地让老师看完了《猎天使魔女》的游戏视频！末了他还问这游戏是什么时候发售。（一刀回复：感谢阁下为电视游戏的推广所做的杰出贡献，希望你能再接再厉。有朝一日，学校里从校长到传达室大爷都开始说游戏谈电玩了，我们的工作才算取得了阶段性成果。所以，继续努力吧！）

本期博客 **Gouki**

编辑部落

EDITOR'S BLOG

写在前面 FOREWORD

斯德哥尔摩综合症(Stockholm syndrome),又称为人质情结,是指犯罪的被害者对于犯罪者产生情感,甚至反过来帮助犯罪者的一种情结。

1973 年 8 月 23 日,两名有前科的罪犯 Jan Erik Olsson 与 Clark Olofsson,在意图抢劫瑞典斯德哥尔摩内最大的一家银行失败后,挟持了四位银行职员,在警方与歹徒僵持了 130 个小时之后,因歹徒放弃而结束。然而这起事件发生后几个月,这四名遭受挟持的银行职员,仍然对绑架他们的人显露出怜悯的情感,所有的被害者在事后都表明并不痛恨歹徒,并表达他们对歹徒非但没有伤害他们却对他们有所照顾的感激,事后,被绑架的人质中有一名女职员 Christian 竟然爱上 Olofsson 并与其订婚。

最近回复 LATEST COMMENTS

RE:你有斯德哥尔摩综合症吗?

【2010-01-26 10:21 By:纱迦】

金 X 拉广告很搞笑的说,你们不要黑它。不过说实话,我很想找几个农民朋友问问他们看了这个广告后是什么感受。

RE:你有斯德哥尔摩综合症吗?

【2010-01-26 10:22 By:一刀】

我承认,我是网络斯德哥尔摩综合症患者,我已经给“金 X 垃”总部写了求职信……

RE:你有斯德哥尔摩综合症吗?

【2010-01-26 10:24 By:ACE 飞行员】

本期话题太诡异,思路离散式发散在整篇博文当中,让我感到迷茫。

RE:你有斯德哥尔摩综合症吗?

【2010-01-26 10:25 By:胜负师】

我只给胜嫂转发过最精华的“抢购篇”广告,她倒显得很淡定。另外,三老外都是该产品本部员工,让我觉得他们真的很有才。飞行员,以后这样的重任就交给你了!

RE:你有斯德哥尔摩综合症吗?

【2010-01-26 10:25 By:Gouki】

我已有好几位同事和朋友表示承认他们有不同程度的斯症!

你有斯德哥尔摩综合症吗?

Gouki 发表于

2010.2B·3A(总第 244-245 期)

事情从金 X 垃开始……

最近在网上看到一个系列广告,震惊。我当时的感觉是万念俱灰,对生活有一种无力的绝望感。

这则广告宣传的是一种农业生物肥料,作用是能够提高土壤肥力改善农产品品质。广告的具体内容是……算了,多说无益,我估计我也没办法把那个广告用文字还原出来,总而言之,这则广告就是用一种不容置疑的态度向你陈述他们的产品效果是多么耸人听闻地好,比如,他们公司可以左右美国总统大选,而且让全世界几十个国家提前 5 年进入农业现代化,等等。

而我本身算是半个深夜电视广告的爱好者,怀着“反正你也蒙不了我”的心态,在睡觉之前看看这些扯着嗓子叫卖诸如“打电话不要钱的手机”、“24K 纯金手机/饰品”、“增高鞋/紧身衣”的广告节目主持人(请允许我用“主持人”来称呼他们)的拙劣表演,在他(她)们歇斯底里“不是 1888,不是 888,而是 188!快打电话订购吧!”的倒计时读秒声中“啪”地一下关掉电视机,一种恶狠狠的复仇的快感从心底油然而生。

按理说,我对这类电视广告的免疫力应该是相当强了,哥们什么场面没见过?但面对金 X 垃系列广告,我只能用“完败”来形容,这也是我为什么说“无力的绝望感”的原因——离自己可接受的程度差得实在太远太远。

接下来……

接下来,和很多人一样,我把这一系列广告的链接发给了我的很多朋友以及自己 QQ 里各种各样的群。

再然后,发现网上已经有“热心网友”为这个广告建立了一个百科专题,专门收集金 X 垃系列广告,而且还有为数众多的高水准人士将我们广为熟知的动画片的主题曲改编为金 X 垃的广告歌,比如,请和我一起唱《北斗神药——世纪末救世化肥传说》的第一句:金——X——垃!

再,再然后,我就开始和朋友一起聊这个“金 X 垃效应”,最后得出的结论是:存在即是合理,人家花钱拍这么一则广告,肯定是有他们的用意的。为什么呢?因为这个产品的用户多半没有经受过这样的“轰炸”,把他们炸蒙了也就深信不疑了。

“你看,不要以为你觉得这个广告没前途它就真的没前途,广告的作用是宣传产品进而让广告客户赚到钱,金 X 垃的系列广告虽然你觉得粗陋,但人家就不是为你拍的,你爱干啥干啥去,你许大电视台放羊羊羊鸡鸡鸡猪猪猪,就不许地方台放放金——X——垃吗?”

“也是,这广告看久了,你就会觉得人家其实做这么个广告出来也挺不容易的,其实挺好的,从专业角度非专业角度都有它的道理,应该支持。”

“惟一可气的是,这广告这么敢想敢做,还真就让他给做成了?”

于是,面对这样的广告,我们无处可逃,无力抵抗,闭上眼睛就是金 X 垃,惟一能做的就只是俯首称臣,成为金 X 垃的 FANS,认可它的过人之处,这样才能让自己好过点——而完全忘了在这之前,金 X 垃是如何强奸你的眼睛、耳朵、意识甚至是肉体的。

回过头来,检讨一下我一开始把金 X 垃的链接发给朋友们的行为,基本上已经从吸毒变成贩毒了。

最后……

最后,我把我的这种行为,归纳为网络版的斯德哥尔摩综合症,总结症状如下:

1. 你会觉得网上的某个事物很严重地冒犯了你,让你产生不适反应,比如烦躁、浑身起鸡皮疙瘩,等等。

2. 尽管你能摆脱那个事物,但该事物对你造成的影响已经形成,挥之不去,比如在脑海中来回闪现与该事物有关的人物、口号、音乐等。

3. 你会发现惟有与别人“分享”该事物,才有可能缓解你的心理压力,如果能够在分享的过程中以一种你愿意看到的方式重新理解、解构该事物,就会让你好受很多。

4. 当你成功地说服自己接受该事物或者该事物的另一种形态之后,你就会对该事物产生“其实还是很不错,有水平的”想法,进而变成该事物的拥护者。

最,最后,我的问题是——

你有斯德哥尔摩综合症吗?

本期读者语录 绍兴 吴铭:UCG 的魔鬼辞典实在是太强了,小编们是否有计划在下一个十周年推出《魔鬼辞海》呢?(玛娜:嗯,未来的《UCG 大百科全书》中会有单独按照人物划分的部分。比如说,你可以查找“炎骑士”词条,然后在子选项中查到“疯兔综合症”……)

UCG 2009 年度游戏索引

218·219期～243期

年度游戏索引作为年终盘点的一个组成部分，总是会在新春合刊压轴出场。正如一位读者所说的，年度索引就像是一年来一份游戏大餐的菜单，为读者朋友们查阅游戏资料提供了方便。可能有一些 UCG 新读者还不明白游戏索引的用途，这里简单介绍一下：游戏索引是 UCG 这一年来报道的所有游戏相关内容的总索引，包含了游戏的前瞻、评测、攻略、心得、研究、小说等内容，这些内容会进行分类排序，并列出所在期数、所属栏目和页码，可以帮助您更加快捷地找到您所需要的内容。本次索引的范围是从《游戏机实用技术》总第 218・219 期（2009 年 1B・2A）到总第 243 期（2010 年 2A），索引所涉及栏目包括“前线狙击”、“新作短波”、“特快专递”、“攻略透解”、“研究中心”、“小说回廊”、“黄金眼 REVIEW”、“游戏进行时”等，以满足不同玩家对各种游戏资料的需要。

索引阅读方法：索引按机种分类，以机种英文缩写的字母升序排列，多机种游戏会分列到每个机种中，而每个机种的游戏则是按游戏译名首字的符号、数字、字母、汉语拼音升序依次排列的，同一款游戏则按出现期数和页码的先后顺序排列。游戏译名如在不同期数有所差异，则以本刊到目前为止最后确定的译名为准。

希望这一份年度游戏索引能够成为您的好帮手，祝大家新年快乐！

整理 胜负师 美编 NINA

ARC

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
光明力量 CROSS	动作角色扮演	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	30

NDS

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
KERORO 军曹 RPG 骑士、武者与传说的海盗	角色扮演	总第 241 期（2010 年 1A）	新作短波	43
Love Plus	模拟育成	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	18
Love Plus	模拟育成	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	14
Love Plus	模拟育成	总第 235 期（2009 年 10A）	特快专递	62
RPG 工具箱 DS	角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	新作短波	24
安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士	角色扮演	总第 223 期（2009 年 4A）	黄金眼	15
安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士	角色扮演	总第 223 期（2009 年 4A）	攻略透解	54
俺自己制造	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	黄金眼	35
巴哈姆特之血	角色扮演	总第 223 期（2009 年 4A）	前线狙击	22
巴哈姆特之血	角色扮演	总第 233 期（2009 年 9A）	研究中心	35
变形金刚 堕落者的复仇	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	33
菜顿教授与魔神之笛	文字冒险	总第 240 期（2009 年 12B）	新作短波	24
超级机器人大战 K	策略角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	前线狙击	30
超级机器人大战 K	策略角色扮演	总第 224 期（2009 年 4B）	黄金眼	36
超级机器人大战 K	策略角色扮演	总第 224 期（2009 年 4B）	攻略透解	44
超级机器人学园	策略角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	前线狙击	30
超级机器人学园	策略角色扮演	总第 232 期（2009 年 8B）	新作短波	29
超级机器人学园	策略角色扮演	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	11
超级机器人学园	策略角色扮演	总第 234 期（2009 年 9B）	攻略透解	62
刺客信条 II 探索	平台动作	总第 241 期（2010 年 1A）	黄金眼	29
大神传 小小的太阳	动作	总第 235 期（2009 年 10A）	前线狙击	22
第二国度	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	新作短波	32
第二国度	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	64
风来的西林 4 神之眼与恶魔之脐	角色扮演	总第 238 期（2009 年 11B）	前线狙击	18
风来的西林 4 神之眼与恶魔之脐	角色扮演	总第 243 期（2010 年 2A）	新作短波	38
光辉圣约 3 瞳	策略角色扮演	总第 233 期（2009 年 9A）	新作短波	32
光辉圣约 3 瞳	策略角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	新作短波	25
光辉圣约 3 瞳	策略角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	黄金眼	25
光明力量 羽翼	策略角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	新作短波	34
光明力量 羽翼	策略角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	黄金眼	31
光明力量 羽翼	策略角色扮演	总第 222 期（2009 年 3B）	攻略透解	51
光之 4 战士 最终幻想外传	角色扮演	总第 233 期（2009 年 9A）	前线狙击	26
光之 4 战士 最终幻想外传	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	59
光之 4 战士 最终幻想外传	角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼	23
光之 4 战士 最终幻想外传	角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	攻略透解	58
海豹宝贝	模拟育成	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	31
寒蝉鸣泣之时 第三卷 螺	文字冒险	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	30
横行霸道 唐人街战争	动作	总第 221 期（2009 年 3A）	前线狙击	22
横行霸道 唐人街战争	动作	总第 223 期（2009 年 4A）	黄金眼	14
横行霸道 唐人街战争	动作	总第 224 期（2009 年 4B）	攻略透解	48
横行霸道 唐人街战争	动作	总第 226 期（2009 年 5B）	黄金眼 REVIEW	85
红塔拉克岛 彼方与虹色之镜	动作角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	新作短波	20
环保大作战	文字冒险	总第 223 期（2009 年 4A）	新作短波	24
幻想生活	模拟育成	总第 234 期（2009 年 9B）	新作短波	40
幻想水浒传 黄道十二宫	角色扮演	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	攻略透解	176
黄金太阳 DS	角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	44
火影忍者 疾风传 忍列传 3	格斗	总第 228 期（2009 年 6B）	游戏进行时	68
极限脱出 9 小时 9 个人 9 扇门	文字冒险	总第 231 期（2009 年 8A）	新作短波	90
交响情人梦 快乐的音乐时间	音乐	总第 242 期（2010 年 1B）	新作短波	29
口袋妖怪 心之金・魂之银	角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	前线狙击	33

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
口袋妖怪 心之金・魂之银	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	14
口袋妖怪 心之金・魂之银	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	攻略透解	44
口袋妖怪不可思议之迷宫 空之探险队	角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	黄金眼	25
口袋妖怪不可思议之迷宫 空之探险队	角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	攻略透解	40
莱顿教授与魔神之笛	文字冒险	总第 235 期（2009 年 10A）	新作短波	33
莱顿教授与魔神之笛	文字冒险	总第 241 期（2010 年 1A）	黄金眼	28
莱顿教授与魔神之笛	文字冒险	总第 241 期（2010 年 1A）	游戏进行时	87
蓝龙 异界的巨兽	动作角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	28
乐队英雄	音乐	总第 238 期（2009 年 11B）	新作短波	27
乐高摇滚乐队	音乐	总第 238 期（2009 年 11B）	新作短波	27
莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士	角色扮演	总第 243 期（2010 年 2A）	黄金眼	19
立体绘图方块	益智	总第 223 期（2009 年 4A）	黄金眼	15
立体绘图方块	益智	总第 224 期（2009 年 4B）	游戏进行时	62
龙珠改 赛亚人来袭	角色扮演	总第 227 期（2009 年 6A）	黄金眼	35
绿野仙踪	角色扮演	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	黄金眼	141
绿野仙踪	角色扮演	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	特快专递	142
洛克人 EXE 操作流星	动作角色扮演	总第 240 期（2009 年 12B）	游戏进行时	89
马里奥与路易 RPG3	角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	黄金眼	30
马里奥与路易 RPG3	角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	攻略透解	55
梦幻之星 ZERO	动作角色扮演	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	攻略透解	156
梦幻之星 ZERO	动作角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼 REVIEW	89
迷宫与水坝	角色扮演	总第 224 期（2009 年 4B）	新作短波	34
迷宫与水坝	角色扮演	总第 227 期（2009 年 6A）	黄金眼	35
迷宫与水坝	角色扮演	总第 227 期（2009 年 6A）	攻略透解	54
迷你忍者	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	33
命运之链	动作角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	黄金眼	30
命运之链	动作角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	攻略透解	48
魔法工厂 3	模拟育成	总第 231 期（2009 年 8A）	新作短波	91
魔女传说 实习魔女与七公主	角色扮演	总第 224 期（2009 年 4B）	新作短波	32
魔女传说 实习魔女与七公主	角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	游戏进行时	125
牧场物语 双子村落	模拟经营	总第 239 期（2009 年 12A）	新作短波	26
逆转检察官	文字冒险	总第 222 期（2009 年 3B）	新作短波	20
逆转检察官	文字冒险	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	37
逆转检察官	文字冒险	总第 229 期（2009 年 7A）	攻略透解	112
女神异闻录 恶魔幸存者	策略角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼	36
女神异闻录 恶魔幸存者	策略角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	攻略透解	47
偶像大师 深情之星	模拟育成	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	125
偶像大师 深情之星	模拟育成	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	攻略透解	140
噗呦噗呦 7	益智	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	30
七龙战记	角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	新作短波	33
七龙战记	角色扮演	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	26
七龙战记	角色扮演	总第 223 期（2009 年 4A）	特快专递	41
七日死游戏 目	动作冒险	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	11
巧克力狗的甜品小站	模拟经营	总第 220 期（2009 年 2B）	新作短波	32
塞尔达传说 灵魂轨道	动作角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	38
塞尔达传说 灵魂轨道	动作角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	黄金眼	25
塞尔达传说 灵魂轨道	动作角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	攻略透解	32
沙加 2 秘宝传说	角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	前线狙击	18
沙加 2 秘宝传说	角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	前线狙击	29
沙加 2 秘宝传说	角色扮演	总第 232 期（2009 年 8B）	新作短波	29
沙加 2 秘宝传说	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	15
沙加 2 秘宝传说	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	攻略透解	156
沙加 2 秘宝传说	角色扮演	总第 238 期（2009 年 11B）	研究中心	70
闪电十一人 2 威胁的侵略者	角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	新作短波	24
闪电十一人 2 威胁的侵略者	角色扮演	总第 232 期（2009 年 8B）	新作短波	30
闪电十一人 2 威胁的侵略者	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	125
神笔小子	益智	总第 231 期（2009 年 8A）	新作短波	93
世界树迷宫 III 星海的来访者	角色扮演	总第 243 期（2010 年 2A）	新作短波	39

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
四狂神战记	动作角色扮演	总第 241 期（2010 年 1A）	前线狙击	38
太空侵略者 极限版 2	射击	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	35
庭格尔的恋爱气球之旅	文字冒险	总第 234 期（2009 年 9B）	游戏进行时	78
王国之心 358/2 天	动作角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	26
王国之心 358/2 天	动作角色扮演	总第 222 期（2009 年 3B）	前线狙击	11
王国之心 358/2 天	动作角色扮演	总第 227 期（2009 年 6A）	前线狙击	28
王国之心 358/2 天	动作角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	黄金眼	83
王国之心 358/2 天	动作角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	攻略透解	92
王国之心 358/2 天	动作角色扮演	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼 REVIEW	89
巫术 生命之楔	角色扮演	总第 233 期（2009 年 9A）	新作短波	33
无限的边境 EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇	角色扮演	总第 238 期（2009 年 11B）	前线狙击	16
无限的边境 EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇	角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	新作短波	30
无限航路	角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	新作短波	21
无限航路	角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	黄金眼	83
无限航路	角色扮演	总第 230 期（2009 年 7B）	攻略透解	62
舞龙	益智	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	27
心灵传说	角色扮演	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	研究中心	187
心跳魔女 +	文字冒险	总第 226 期（2009 年 5B）	新作短波	23
星战前线 精英中队	动作射击	总第 235 期（2009 年 10A）	新作短波	35
益智之谜 银河矩阵	益智	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	27
樱花笔记 连接现在的未来	动作冒险	总第 238 期（2009 年 11B）	新作短波	26
勇者斗恶龙 Ⅵ	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	61
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	前线狙击	24
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 231 期（2009 年 8A）	黄金眼	71
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 231 期（2009 年 8A）	攻略透解	94
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 232 期（2009 年 8B）	研究中心	82
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 233 期（2009 年 9A）	游戏进行时	72
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 234 期（2009 年 9B）	游戏进行时	79
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼 REVIEW	88
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	游戏进行时	76
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	游戏进行时	175
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 238 期（2009 年 11B）	游戏进行时	38
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	游戏进行时	74
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 241 期（2010 年 1A）	游戏进行时	86
勇者斗恶龙 Ⅸ	角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	游戏进行时	74
幽灵诡计	文字冒险	总第 235 期（2009 年 10A）	前线狙击	20
召唤之夜 X 泪之皇冠	角色扮演	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	新作短波	128
召唤之夜 X 泪之皇冠	角色扮演	总第 231 期（2009 年 8A）	新作短波	92
召唤之夜 X 泪之皇冠	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	新作短波	34
召唤之夜 X 泪之皇冠	角色扮演	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼	23
召唤之夜 X 泪之皇冠	角色扮演	总第 240 期（2009 年 12B）	攻略透解	51
真・女神转生 奇幻之旅	角色扮演	总第 234 期（2009 年 9B）	新作短波	40
真・女神转生 奇幻之旅	角色扮演	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	25
真・女神转生 奇幻之旅	角色扮演	总第 238 期（2009 年 11B）	攻略透解	39
真・女神转生 奇幻之旅	角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	研究中心	76
最终幻想 水晶编年史 时之回声	动作角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼	36
最终幻想 水晶编年史 时之回声	动作角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	攻略透解	54

PS2

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
NUGA-CEL	策略角色扮演	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	31
NUGA-CEL	策略角色扮演	总第 232 期（2009 年 8B）	特快专递	72
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 225 期（2009 年 5A）	前线狙击	18
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 228 期（2009 年 6B）	前线狙击	35
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼	33
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 232 期（2009 年 8B）	攻略透解	62
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 233 期（2009 年 9A）	攻略透解	59
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 234 期（2009 年 9B）	攻略透解	68
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 235 期（2009 年 10A）	攻略透解	68
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼 REVIEW	178
阿尔卡那之心 2	格斗	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	35
变形金刚 堕落者的复仇	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	33
超级机器人大战 Z 特别盘	策略角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	26
超级机器人大战 Z 特别盘	策略角色扮演	总第 223 期（2009 年 4A）	黄金眼	15
超级机器人大战 Z 特别盘	策略角色扮演	总第 223 期（2009 年 4A）	特快专递	36
高达无双 2	动作	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	研究中心	201
高达无双 2	动作	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	黄金眼 REVIEW	222
格斗之王 2002 无限之战	格斗	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	27
格斗之王 2002 无限之战	格斗	总第 222 期（2009 年 3B）	游戏进行时	36
机车风暴 极地先锋	竞速	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	33
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 V	策略	总第 221 期（2009 年 3A）	黄金眼	31
吉他英雄 畅销金曲	音乐	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
吉他英雄 5	音乐	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	11
吉他英雄 5	音乐	总第 234 期（2009 年 9B）	游戏进行时	79
寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	71
寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	73
乐队英雄	音乐	总第 238 期（2009 年 11B）	新作短波	27
圣诞之吻	文字冒险	总第 222 期（2009 年 3B）	前线狙击	18
圣诞之吻	文字冒险	总第 223 期（2009 年 4A）	黄金眼	15

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
苏醒神光	策略角色扮演	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	25
苏醒神光	策略角色扮演	总第 222 期（2009 年 3B）	攻略透解	76
战极姬	策略角色扮演	总第 231 期（2009 年 8A）	新作短波	90
召唤之夜 破灭之剑与约定骑士	动作角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	新作短波	28

PS3

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
3D 点阵英雄	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	新作短波	32
428 被封锁的涩谷	文字冒险	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	15
50 美分 血战沙场	动作射击	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	27
50 美分 血战沙场	动作射击	总第 223 期（2009 年 4A）	游戏进行时	45
FIFA 10	体育	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	24
FIFA 10	体育	总第 238 期（2009 年 11B）	攻略透解	58
GT 赛车 5	竞速	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	39
MAG	主视角射击	总第 227 期（2009 年 6A）	前线狙击	22
MAG	主视角射击	总第 239 期（2009 年 12A）	新作短波	27
VR 网球 2009	体育	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	37
X 战警前传 金刚狼	动作	总第 220 期（2009 年 2B）	新作短波	35
X 战警前传 金刚狼	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	黄金眼	34
X 战警前传 金刚狼	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	攻略透解	36
X 战警前传 金刚狼	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	黄金眼 REVIEW	131
阿加雷斯特战记 ZERO	策略角色扮演	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	31
霸王 Ⅱ	动作	总第 231 期（2009 年 8A）	黄金眼	71
白骑士物语 古之鼓动	角色扮演	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	黄金眼	141
白骑士物语 古之鼓动	角色扮演	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	攻略透解	144
白骑士物语 古之鼓动	角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼 REVIEW	88
白骑士物语 古之鼓动	角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	游戏进行时	38
白骑士物语 光与暗的觉醒	角色扮演	总第 238 期（2009 年 11B）	前线狙击	12
暴雨	动作冒险	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	11
北斗无双	动作	总第 238 期（2009 年 11B）	前线狙击	10
北斗无双	动作	总第 243 期（2010 年 2A）	前线狙击	34
边境之地	主视角射击	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	22
边境之地	主视角射击	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼	23
边缘	主视角射击	总第 233 期（2009 年 9A）	前线狙击	30
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	动作冒险	总第 220 期（2009 年 2B）	前线狙击	18
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	动作冒险	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	10
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	动作冒险	总第 234 期（2009 年 9B）	攻略透解	52
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	动作冒险	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼 REVIEW	81
变形金刚 堕落者的复仇	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	33
变形金刚 堕落者的复仇	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
变形金刚 堕落者的复仇	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	攻略透解	48
薄暮传说	角色扮演	总第 225 期（2009 年 5A）	前线狙击	27
薄暮传说	角色扮演	总第 231 期（2009 年 8A）	新作短波	92
薄暮传说	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	124
薄暮传说	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	攻略透解	147
薄暮传说	角色扮演	总第 238 期（2009 年 11B）	游戏进行时	37
苍翼默示录	格斗	总第 223 期（2009 年 4A）	前线狙击	20
苍翼默示录	格斗	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
苍翼默示录	格斗	总第 230 期（2009 年 7B）	攻略透解	43
苍翼默示录	格斗	总第 231 期（2009 年 8A）	研究中心	120
苍翼默示录	格斗	总第 232 期（2009 年 8B）	研究中心	80
苍翼默示录	格斗	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼 REVIEW	89
超级街头霸王 Ⅳ	格斗	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	72
尘土飞扬 2	竞速	总第 231 期（2009 年 8A）	前线狙击	88
尘土飞扬 2	竞速	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	14
尘土飞扬 2	竞速	总第 235 期（2009 年 10A）	攻略透解	36
尘土飞扬 2	竞速	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼 REVIEW	96
刺客联盟 命运武器	动作射击	总第 222 期（2009 年 3B）	新作短波	21
刺客联盟 命运武器	动作射击	总第 224 期（2009 年 4B）	黄金眼	36
刺客联盟 命运武器	动作射击	总第 226 期（2009 年 5B）	特快专递	34
刺客信条 Ⅱ	动作	总第 226 期（2009 年 5B）	前线狙击	12
刺客信条 Ⅱ	动作	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼	22
刺客信条 Ⅱ	动作	总第 240 期（2009 年 12B）	攻略透解	31
刺客信条 Ⅱ	动作	总第 241 期（2010 年 1A）	研究中心	78
弹震症 2 血痕	主视角射击	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	27
刀锋传奇	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	黄金眼	35
德军总部	主视角射击	总第 233 期（2009 年 9A）	黄金眼	34
德军总部	主视角射击	总第 233 期（2009 年 9A）	游戏进行时	73
多乐猫欢乐喵派对	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	新作短波	10
多乐猫欢乐喵派对	动作	总第 233 期（2009 年 9A）	黄金眼	34
恶魔城 暗影之王	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	69
恶魔之魂	动作角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	黄金眼	30
高达无双 2	动作	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	研究中心	201
高达无双 2	动作	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	黄金眼 REVIEW	222
高地武士	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	新作短波	11
格斗之王 Ⅻ	格斗	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼	33
格斗之王 Ⅻ	格斗	总第 232 期（2009 年 8B）	特快专递	70
古墓丽影 地下世界	动作冒险	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	黄金眼 REVIEW	223
黑暗虚空	动作	总第 234 期（2009 年 9B）	前线狙击	38
黑暗血统	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	73
黑暗血统	动作	总第 243 期（2010 年 2A）	黄金眼	19
花	动作	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	新作短波	129

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
花	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	27
花	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	特快专递	32
荒野大救赎	动作射击	总第 242 期（2010 年 1B）	新作短波	31
机动战士高达战记 U.C.0081	动作	总第 224 期（2009 年 4B）	前线狙击	26
机动战士高达战记 U.C.0081	动作	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	11
机动战士高达战记 U.C.0081	动作	总第 234 期（2009 年 9B）	特快专递	42
吉他英雄 畅销金曲	音乐	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
吉他英雄 金属制品	音乐	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	35
吉他英雄 5	音乐	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	11
吉他英雄 5	音乐	总第 234 期（2009 年 9B）	游戏进行时	79
极品飞车 变速	竞速	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	71
极品飞车 变速	竞速	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	15
极品飞车 变速	竞速	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	游戏进行时	174
甲壳虫 摇滚乐队	音乐	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	70
甲壳虫 摇滚乐队	音乐	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	14
教父 II	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	35
街头霸王 IV	格斗	总第 220 期（2009 年 2B）	前线狙击	16
街头霸王 IV	格斗	总第 221 期（2009 年 3A）	黄金眼	30
街头霸王 IV	格斗	总第 221 期（2009 年 3A）	特快专递	42
街头霸王 IV	格斗	总第 223 期（2009 年 4A）	研究中心	64
街头霸王 IV	格斗	总第 224 期（2009 年 4B）	研究中心	64
街头霸王 IV	格斗	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼 REVIEW	67
街头滑板 2	体育	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼	36
块魂赞歌	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼	32
狂野西部 生死同盟	主视角射击	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	33
狂野西部 生死同盟	主视角射击	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
狂野西部 生死同盟	主视角射击	总第 231 期（2009 年 8A）	攻略透解	108
乐队英雄	音乐	总第 238 期（2009 年 11B）	新作短波	27
乐高摇滚乐队	音乐	总第 238 期（2009 年 11B）	新作短波	27
泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜	策略角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	124
猎天使魔女	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	前线狙击	24
猎天使魔女	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	62
猎天使魔女	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	74
猎天使魔女	动作	总第 239 期（2009 年 12A）	攻略透解	42
猎天使魔女	动作	总第 240 期（2009 年 12B）	研究中心	86
猎天使魔女	动作	总第 242 期（2010 年 1B）	游戏进行时	75
灵异恐惧 2 起源计划	主视角射击	总第 221 期（2009 年 3A）	黄金眼	31
灵异恐惧 2 起源计划	主视角射击	总第 221 期（2009 年 3A）	游戏进行时	68
龙珠 猛烈冲击	动作	总第 235 期（2009 年 10A）	新作短波	33
龙珠 猛烈冲击	动作	总第 240 期（2009 年 12B）	游戏进行时	88
萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	角色扮演	总第 224 期（2009 年 4B）	前线狙击	28
萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	新作短波	24
萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	角色扮演	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	角色扮演	总第 230 期（2009 年 7B）	特快专递	34
马克斯 · 佩恩 3	动作射击	总第 231 期（2009 年 8A）	前线狙击	86
马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	体育	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	25
漫画英雄终极联盟 2	动作角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	29
迷你忍者	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	33
迷你忍者	动作	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	15
迷你忍者	动作	总第 235 期（2009 年 10A）	特快专递	66
摩托 GP 09/10	竞速	总第 243 期（2010 年 2A）	新作短波	41
魔塔大陆 3 将世界引向灭亡的少女之诗	角色扮演	总第 238 期（2009 年 11B）	前线狙击	14
魔塔大陆 3 将世界引向灭亡的少女之诗	角色扮演	总第 243 期（2010 年 2A）	新作短波	38
尼尔 伪装者	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	73
尼尔 伪装者	动作	总第 243 期（2010 年 2A）	新作短波	40
奴役	动作	总第 243 期（2010 年 2A）	前线狙击	36
虐杀原形	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	前线狙击	14
虐杀原形	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	黄金眼	83
虐杀原形	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	攻略透解	120
胖公主	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼	33
破坏者	动作冒险	总第 230 期（2009 年 7B）	新作短波	11
前线任务 进化	动作射击	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	71
前线任务 进化	动作射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	82
拳击之夜 4	体育	总第 223 期（2009 年 4A）	新作短波	25
拳击之夜 4	体育	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
拳击之夜 4	体育	总第 231 期（2009 年 8A）	游戏进行时	119
燃烧丧尸	射击	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	35
忍者龙剑传 Σ2	动作	总第 224 期（2009 年 4B）	前线狙击	24
忍者龙剑传 Σ2	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	新作短波	30
忍者龙剑传 Σ2	动作	总第 235 期（2009 年 10A）	前线狙击	28
忍者龙剑传 Σ2	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	124
如龙 3	动作	总第 220 期（2009 年 2B）	前线狙击	24
如龙 3	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	25
如龙 3	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	特快专递	28
如龙 3	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	小说回廊	90
如龙 3	动作	总第 226 期（2009 年 5B）	小说回廊	86
如龙 4 传说的继承者	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	32
瑞奇与叮当 未来时空裂缝	平台动作	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	59
瑞奇与叮当 未来时空裂缝	平台动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	12
三连星	动作	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼	23
三位一体 龙士传说 零	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	新作短波	10
三位一体 龙士传说 零	动作	总第 243 期（2010 年 2A）	新作短波	39

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
三重宇宙	角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	新作短波	20
丧尸围城 2	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	前线狙击	18
丧尸围城 2	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	85
杀出重围 3	主视角射击	总第 242 期（2010 年 1B）	前线狙击	26
杀戮地带 2	主视角射击	总第 221 期（2009 年 3A）	前线狙击	32
杀戮地带 2	主视角射击	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	24
伸缩小子	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	27
神奇漫画 终极联盟 2	动作角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	15
神曲 地狱篇	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	新作短波	21
神曲 地狱篇	动作	总第 239 期（2009 年 12A）	前线狙击	18
生化尖兵	动作射击	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	36
生化尖兵	动作射击	总第 228 期（2009 年 6B）	攻略透解	38
生化尖兵	动作射击	总第 231 期（2009 年 8A）	黄金眼 REVIEW	127
生化奇兵 2	主视角射击	总第 225 期（2009 年 5A）	前线狙击	28
生化奇兵 2	主视角射击	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	67
生化奇兵 2	主视角射击	总第 241 期（2010 年 1A）	新作短波	44
生化危机 5	动作射击	总第 220 期（2009 年 2B）	前线狙击	12
生化危机 5	动作射击	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	24
生化危机 5	动作射击	总第 222 期（2009 年 3B）	攻略透解	42
生化危机 5	动作射击	总第 223 期（2009 年 4A）	研究中心	74
生化危机 5	动作射击	总第 223 期（2009 年 4A）	小说回廊	86
生化危机 5	动作射击	总第 224 期（2009 年 4B）	研究中心	70
生化危机 5	动作射击	总第 224 期（2009 年 4B）	小说回廊	84
生化危机 5	动作射击	总第 225 期（2009 年 5A）	研究中心	64
生化危机 5	动作射击	总第 226 期（2009 年 5B）	黄金眼 REVIEW	84
生化危机 5 导演剪辑版	动作射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	12
生化危机 5 导演剪辑版	动作射击	总第 240 期（2009 年 12B）	前线狙击	12
失落的星球 2	动作射击	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	70
失落的星球 2	动作射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	84
湿	动作射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	125
湿	动作射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	特快专递	137
使命召唤 经典版	主视角射击	总第 241 期（2010 年 1A）	黄金眼	29
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 228 期（2009 年 6B）	前线狙击	24
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	60
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	86
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 239 期（2009 年 12A）	攻略透解	28
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼	22
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 240 期（2009 年 12B）	研究中心	80
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 241 期（2010 年 1A）	研究中心	48
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 231 期（2009 年 8A）	研究中心	122
世界足球 胜利十一人 2010	体育	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼	22
世界足球 胜利十一人 2010	体育	总第 240 期（2009 年 12B）	攻略透解	64
守望者 末日在即	动作	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	29
守望者 末日在即	动作	总第 233 期（2009 年 9A）	游戏进行时	73
死神 BLEACH 灵魂升温 6	格斗	总第 228 期（2009 年 6B）	攻略透解	62
特洛伊无双	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	80
铁拳 6	格斗	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	68
铁拳 6	格斗	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	78
铁拳 6	格斗	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼	23
铁拳 6	格斗	总第 239 期（2009 年 12A）	攻略透解	35
豚鼠特工队	动作	总第 233 期（2009 年 9A）	游戏进行时	74
脱狱潜龙 报复	动作	总第 242 期（2010 年 1B）	新作短波	31
未知海域 2 纵横贼道	动作冒险	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	48
未知海域 2 纵横贼道	动作冒险	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	40
未知海域 2 纵横贼道	动作冒险	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	24
未知海域 2 纵横贼道	动作冒险	总第 238 期（2009 年 11B）	游戏进行时	37
未知海域 2 纵横贼道	动作冒险	总第 238 期（2009 年 11B）	攻略透解	48
未知海域 2 纵横贼道	动作冒险	总第 239 期（2009 年 12A）	研究中心	78
无名英雄	动作	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	36
无名英雄	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	特快专递	90
无双大蛇 Z	动作	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	27
无双大蛇 Z	动作	总第 223 期（2009 年 4A）	黄金眼	15
小小大赛车	竞速	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	55
星际传奇 突袭黑暗雅典娜	主视角射击	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	34
星际传奇 突袭黑暗雅典娜	主视角射击	总第 225 期（2009 年 5A）	攻略透解	46
星之海洋 4 国际版	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	36
野性传奇	动作	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	25
野性传奇	动作	总第 239 期（2009 年 12A）	特快专递	68
异端世界	主视角射击	总第 222 期（2009 年 3B）	前线狙击	14
异形大战铁血战士	主视角射击	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	70
异形大战铁血战士	主视角射击	总第 234 期（2009 年 9B）	新作短波	41
英雄不再 英雄们的乐园	动作	总第 241 期（2010 年 1A）	新作短波	42
鹰击长空	射击	总第 223 期（2009 年 4A）	黄金眼	15
鹰击长空	射击	总第 223 期（2009 年 4A）	攻略透解	46
鹰击长空	射击	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼 REVIEW	89
永恒的尽头	角色扮演	总第 225 期（2009 年 5A）	前线狙击	22
永恒的尽头	角色扮演	总第 234 期（2009 年 9B）	前线狙击	34
永恒的尽头	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	72
永恒的尽头	角色扮演	总第 241 期（2010 年 1A）	新作短波	43
越狱	动作冒险	总第 234 期（2009 年 9B）	新作短波	41
战锤 40000 星际战士	动作角色扮演	总第 240 期（2009 年 12B）	新作短波	25
战地 恶人连 2	主视角射击	总第 228 期（2009 年 6B）	新作短波	22
战地 恶人连 2	主视角射击	总第 240 期（2009 年 12B）	前线狙击	18
战地 1943	主视角射击	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	29

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
战地双雄 第 40 天	动作射击	总第 228 期（2009 年 6B）	新作短波	22
战国 BASARA 3	动作	总第 234 期（2009 年 9B）	前线狙击	24
战国 BASARA 3	动作	总第 242 期（2010 年 1B）	新作短波	29
战神 收藏版	动作	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼	23
战神III	动作	总第 221 期（2009 年 3A）	前线狙击	12
战神III	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	50
真・三国无双 5 帝国	动作	总第 220 期（2009 年 2B）	新作短波	33
真・三国无双 5 帝国	动作	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	37
真・三国无双 5 帝国	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	攻略透解	104
真・三国无双 5 帝国	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	研究中心	72
真・三国无双 5 帝国	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼 REVIEW	88
争分夺秒	竞速	总第 224 期（2009 年 4B）	新作短波	35
正当防卫 2	动作	总第 240 期（2009 年 12B）	新作短波	25
职业进化足球 2010	体育	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	66
职业进化足球 2010	体育	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	10
职业进化足球 2010	体育	总第 238 期（2009 年 11B）	特快专递	32
指环王 征服	动作	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼	37
致命车手	动作	总第 224 期（2009 年 4B）	黄金眼	36
致命车手	动作	总第 226 期（2009 年 5B）	游戏进行时	37
终结者 救世主	动作射击	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	37
终结者 救世主	动作射击	总第 228 期（2009 年 6B）	游戏进行时	69
捉鬼敢死队	动作射击	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	14
捉鬼敢死队	动作射击	总第 230 期（2009 年 7B）	攻略透解	54
最后的守护者	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	52
最终幻想 X III	角色扮演	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	前线狙击	118
最终幻想 X III	角色扮演	总第 223 期（2009 年 4A）	前线狙击	16
最终幻想 X III	角色扮演	总第 225 期（2009 年 5A）	前线狙击	12
最终幻想 X III	角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	特快专递	32
最终幻想 X III	角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	64
最终幻想 X III	角色扮演	总第 230 期（2009 年 7B）	前线狙击	16
最终幻想 X III	角色扮演	总第 231 期（2009 年 8A）	前线狙击	78
最终幻想 X III	角色扮演	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	14
最终幻想 X III	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	前线狙击	16
最终幻想 X III	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	42
最终幻想 X III	角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	前线狙击	10
最终幻想 X III	角色扮演	总第 241 期（2010 年 1A）	前线狙击	30
最终幻想 X III	角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	黄金眼	24
最终幻想 X III	角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	攻略透解	56
最终幻想 X III	角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	小说回廊	78
最终幻想 X III	角色扮演	总第 243 期（2010 年 2A）	研究中心	72
最终幻想 X III	角色扮演	总第 243 期（2010 年 2A）	小说回廊	90
最终幻想 X IV	网络角色扮演	总第 233 期（2009 年 9A）	角色扮演	22
最终幻想 X IV	网络角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	新作短波	25

PSP

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
.hack//Link	角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	新作短波	32
.hack//Link	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	22
.hack//Link	角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	新作短波	29
DJMAX 携带版 黑色立方	音乐	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	黄金眼	141
DJMAX 携带版 黑色立方	音乐	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	游戏进行时	192
ElminageII 双子女神与命运大地	角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	新作短波	23
Fate/ 无限代码 携带版	格斗	总第 223 期（2009 年 4A）	新作短波	24
Fate/ 新章	角色扮演	总第 238 期（2009 年 11B）	前线狙击	20
GT 赛车 PSP	竞速	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	56
GT 赛车 PSP	竞速	总第 235 期（2009 年 10A）	前线狙击	24
GT 赛车 PSP	竞速	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	123
GT 赛车 PSP	竞速	总第 238 期（2009 年 11B）	研究中心	72
R-TYPE 战略版 II 巧克力战争	策略	总第 242 期（2010 年 1B）	黄金眼	25
Sunday VS Magazine 集结！顶上大决斗	动作	总第 224 期（2009 年 4B）	黄金眼	36
Sunday VS Magazine 集结！顶上大决斗	动作	总第 224 期（2009 年 4B）	游戏进行时	63
To Heart 2 携带版	文字冒险	总第 230 期（2009 年 7B）	新作短波	10
不死骑士团	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	新作短波	9
不死骑士团	动作	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	25
超级星尘 携带版	射击	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	游戏进行时	193
超时空要塞 终极边界	动作射击	总第 230 期（2009 年 7B）	前线狙击	24
超时空要塞 终极边界	动作射击	总第 232 期（2009 年 8B）	新作短波	28
超时空要塞 终极边界	动作射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	125
超时空要塞 终极边界	动作射击	总第 238 期（2009 年 11B）	研究中心	68
初音未来 DIVA 计划	音乐	总第 224 期（2009 年 4B）	新作短波	32
初音未来 DIVA 计划	音乐	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
初音未来 DIVA 计划	音乐	总第 230 期（2009 年 7B）	游戏进行时	77
传说的勇者传说	角色扮演	总第 238 期（2009 年 11B）	新作短波	26
传颂之物 携带版	策略角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	37
传颂之物 携带版	策略角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	游戏进行时	124
刺客信条 血族	动作	总第 235 期（2009 年 10A）	新作短波	35
刺客信条 血族	动作	总第 241 期（2010 年 1A）	黄金眼	29
抵抗 惩罚	动作射击	总第 223 期（2009 年 4A）	黄金眼	14
抵抗 惩罚	动作射击	总第 223 期（2009 年 4A）	特快专递	35
抵抗 惩罚	动作射击	总第 224 期（2009 年 4B）	游戏进行时	63
东京鬼祓师 鸦乃社学园奇谈	角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	新作短波	30

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
对决传说	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	前线狙击	26
对决传说	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	前线狙击	29
对决传说	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼	32
对决传说	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	攻略透解	56
海豹突击队 烽火战歌 3	动作射击	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	33
撼天神塔 黑暗再临	动作角色扮演	总第 224 期（2009 年 4B）	黄金眼	36
撼天神塔 黑暗再临	动作角色扮演	总第 224 期（2009 年 4B）	攻略透解	37
合金弹头 XX	动作射击	总第 239 期（2009 年 12A）	新作短波	26
合金弹头 XX	动作射击	总第 243 期（2010 年 2A）	黄金眼	19
横行霸道 唐人街战争	动作	总第 235 期（2009 年 10A）	新作短波	35
横行霸道 唐人街战争	动作	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	25
横行霸道 唐人街战争	动作	总第 239 期（2009 年 12A）	游戏进行时	75
机车风暴 极地先锋	竞速	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	33
机车风暴 极地先锋	竞速	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	59
机车风暴 极地先锋	竞速	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	124
机车风暴 极地先锋	竞速	总第 238 期（2009 年 11B）	特快专递	30
机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	26
机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	动作	总第 242 期（2010 年 1B）	黄金眼	25
机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	动作	总第 242 期（2010 年 1B）	攻略透解	52
机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS	动作	总第 243 期（2010 年 2A）	游戏进行时	64
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 V	策略	总第 221 期（2009 年 3A）	黄金眼	31
机动战士高达 战场之绊 携带版	动作	总第 220 期（2009 年 2B）	前线狙击	26
机动战士高达 战场之绊 携带版	动作	总第 223 期（2009 年 4A）	新作短波	23
机动战士高达 战场之绊 携带版	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	34
机动战士高达 战场之绊 携带版	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	攻略透解	51
寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	71
寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	73
剑、魔法与学园 2	角色扮演	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	31
剑、魔法与学园 2	角色扮演	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
剑斗士 起源	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	11
剑斗士 起源	动作	总第 243 期（2010 年 2A）	新作短波	40
杰克与达斯特 失落的边境	动作	总第 238 期（2009 年 11B）	新作短波	27
解体百万吨	动作	总第 241 期（2010 年 1A）	新作短波	42
绝对英雄改造计划	角色扮演	总第 240 期（2009 年 12B）	前线狙击	14
绝体绝命都市 3 破坏的城市与她的歌	动作冒险	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	新作短波	128
绝体绝命都市 3 破坏的城市与她的歌	动作冒险	总第 222 期（2009 年 3B）	前线狙击	16
绝体绝命都市 3 破坏的城市与她的歌	动作冒险	总第 226 期（2009 年 5B）	黄金眼	25
绝体绝命都市 3 破坏的城市与她的歌	动作冒险	总第 226 期（2009 年 5B）	攻略透解	54
灵魂能力 毁灭宿命	格斗	总第 227 期（2009 年 6A）	前线狙击	17
灵魂能力 毁灭宿命	格斗	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	59
灵魂能力 毁灭宿命	格斗	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	22
灵魂能力 毁灭宿命	格斗	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	10
灵魂能力 毁灭宿命	格斗	总第 234 期（2009 年 9B）	攻略透解	46
流行之神 3 警视厅怪异事件档案	文字冒险	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	32
露娜 银色之星的和声	角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	前线狙击	32
轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 OP.A	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	新作短波	34
梦幻骑士	角色扮演	总第 224 期（2009 年 4B）	新作短波	33
梦幻骑士	角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	攻略透解	52
梦幻之星 携带版 2	角色扮演	总第 234 期（2009 年 9B）	前线狙击	32
梦幻之星 携带版 2	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	31
梦幻之星 携带版 2	角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	前线狙击	9
梦幻之星 携带版 2	角色扮演	总第 241 期（2010 年 1A）	黄金眼	28
梦幻之星 携带版 2	角色扮演	总第 241 期（2010 年 1A）	攻略透解	62
梦幻之星 携带版 2	角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	研究中心	73
魔法飞球 携带版	体育	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	黄金眼	141
魔界战记 2 携带版	策略角色扮演	总第 222 期（2009 年 3B）	新作短波	20
魔女计划	文字冒险	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	30
女皇之刃 螺旋混沌	策略角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	前线狙击	19
女皇之刃 螺旋混沌	策略角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	新作短波	21
女皇之刃 螺旋混沌	策略角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	黄金眼	25
女皇之刃 螺旋混沌	策略角色扮演	总第 243 期（2010 年 2A）	游戏进行时	64
女神异闻录 PERSONA	角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	前线狙击	20
女神异闻录 PERSONA	角色扮演	总第 227 期（2009 年 6A）	黄金眼	34
女神异闻录 PERSONA	角色扮演	总第 227 期（2009 年 6A）	攻略透解	46
女神异闻录 PERSONA	角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	研究中心	74
偶像大师 SP	模拟育成	总第 220 期（2009 年 2B）	前线狙击	28
偶像大师 SP	模拟育成	总第 223 期（2009 年 4A）	黄金眼	15
偶像大师 SP	模拟育成	总第 223 期（2009 年 4A）	特快专递	38
七魂	动作角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	新作短波	34
七魂	动作角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	黄金眼	25
七魂	动作角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	攻略透解	48
潜龙谍影 和平行者	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	58
潜龙谍影 和平行者	动作	总第 234 期（2009 年 9B）	前线狙击	36
潜龙谍影 和平行者	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	14
神眷之力	角色扮演	总第 232 期（2009 年 8B）	新作短波	28

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
世界传说 光明神话 2	角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼	36
世界传说 光明神话 2	角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	攻略透解	38
侍道 2 携带版	动作	总第 233 期（2009 年 9A）	新作短波	33
噬魂师 战斗共鸣	格斗	总第 221 期（2009 年 3A）	游戏进行时	69
噬神者	动作	总第 231 期（2009 年 8A）	前线狙击	84
噬神者	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	12
噬神者	动作	总第 239 期（2009 年 12A）	新作短波	24
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	模拟经营	总第 243 期（2010 年 2A）	前线狙击	32
死神 BLEACH 灵魂升温 6	格斗	总第 227 期（2009 年 6A）	黄金眼	35
天诛 3 携带版	动作	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	11
天诛 3 携带版	动作	总第 238 期（2009 年 11B）	游戏进行时	36
天诛 4	动作	总第 221 期（2009 年 3A）	黄金眼	31
天诛 4	动作	总第 221 期（2009 年 3A）	攻略透解	62
天诛 4	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	游戏进行时	37
铁拳 6	格斗	总第 241 期（2010 年 1A）	黄金眼	29
瓦尔哈拉骑士 2 战斗姿态	动作角色扮演	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	31
外星战役	策略	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	35
外星战役	策略	总第 226 期（2009 年 5B）	游戏进行时	39
王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	总第 234 期（2009 年 9B）	前线狙击	28
王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	18
王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	前线狙击	14
我的暑假 4 濑户内少年侦探团~我与秘密地图~	动作冒险	总第 228 期（2009 年 6B）	前线狙击	34
我的暑假 4 濑户内少年侦探团~我与秘密地图~	动作冒险	总第 231 期（2009 年 8A）	黄金眼	71
我的暑假 4 濑户内少年侦探团~我与秘密地图~	动作冒险	总第 231 期（2009 年 8A）	攻略透解	112
我的暑假 4 濑户内少年侦探团~我与秘密地图~	动作冒险	总第 233 期（2009 年 9A）	黄金眼 REVIEW	75
小小大星球 携带版	平台动作	总第 240 期（2009 年 12B）	特快专递	70
小小大星球 携带版	平台动作	总第 241 期（2010 年 1A）	黄金眼	29
心跳回忆 4	模拟育成	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	28
心跳回忆 4	模拟育成	总第 241 期（2010 年 1A）	黄金眼	28
心跳回忆 4	模拟育成	总第 241 期（2010 年 1A）	攻略透解	73
心跳回忆 4	模拟育成	总第 242 期（2010 年 1B）	游戏进行时	74
星战前线 精英中队	动作射击	总第 235 期（2009 年 10A）	新作短波	35
幸运星 网络偶像大师	文字冒险	总第 231 期（2009 年 8A）	新作短波	91
幸运星 网络偶像大师	文字冒险	总第 243 期（2010 年 2A）	黄金眼	19
摇滚乐队 不插电	音乐	总第 226 期（2009 年 5B）	前线狙击	21
摇滚乐队 不插电	音乐	总第 227 期（2009 年 6A）	黄金眼	34
摇滚乐队 不插电	音乐	总第 229 期（2009 年 7A）	游戏进行时	125
伊加传说 水之魔石	角色扮演	总第 222 期（2009 年 3B）	游戏进行时	37
伊苏 I & II 编年史	动作角色扮演	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	32
伊苏 I & II 编年史	动作角色扮演	总第 231 期（2009 年 8A）	黄金眼	71
伊苏 I & II 编年史	动作角色扮演	总第 233 期（2009 年 9A）	游戏进行时	74
伊苏 7	动作角色扮演	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	32
伊苏 7	动作角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	124
伊苏 7	动作角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	特快专递	134
异说 最终幻想	动作	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	攻略透解	160
异说 最终幻想	动作	总第 220 期（2009 年 2B）	研究中心	62
异说 最终幻想	动作	总第 224 期（2009 年 4B）	黄金眼 REVIEW	96
勇者 30	角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	27
勇者 30	角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	37
勇者 30	角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	攻略透解	45
勇者别嚣张 3D	策略	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	11
元素怪兽 TD 携带版	即时战略	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼	23
元素怪兽 TD 携带版	即时战略	总第 240 期（2009 年 12B）	攻略透解	60
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	策略角色扮演	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	19
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	策略角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	前线狙击	26
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	策略角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	13
战场的女武神 2 高卢王立士官学校	策略角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	新作短波	28
战地双雄 第 40 天	动作射击	总第 228 期（2009 年 6B）	新作短波	22
战斗之魂 英灵化身	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	30
战国 BASARA 战斗英雄	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	35
战国 BASARA 战斗英雄	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	攻略透解	43
真・三国无双 联合突袭	动作	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	前线狙击	122
真・三国无双 联合突袭	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	26
真・三国无双 联合突袭	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	攻略透解	56
真・三国无双 5 Special	动作	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	25
职业进化足球 2010	体育	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	66
职业进化足球 2010	体育	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	10
装甲核心 3 携带版	动作射击	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	11
最后的战士	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	24

Wii

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 225 期（2009 年 5A）	前线狙击	18
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 228 期（2009 年 6B）	前线狙击	35
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼	33
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 232 期（2009 年 8B）	攻略透解	62
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 233 期（2009 年 9A）	攻略透解	59
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 234 期（2009 年 9B）	攻略透解	68
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 235 期（2009 年 10A）	攻略透解	68
SD 高达 G 世纪 战争	策略	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼 REVIEW	178
VR 网球 2009	体育	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	37
Wii Fit Plus	体育	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	25
Wii Fit Plus	体育	总第 238 期（2009 年 11B）	特快专递	28
Wii Sports 运动胜地	体育	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	42
Wii Sports 运动胜地	体育	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	14
Wii Sports 运动胜地	体育	总第 230 期（2009 年 7B）	特快专递	30
Wii Sports 运动胜地	体育	总第 232 期（2009 年 8B）	游戏进行时	69
阿童木	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	新作短波	31
孢子英雄	动作冒险	总第 228 期（2009 年 6B）	新作短波	22
变形金刚 堕落者的复仇	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	33
超级猴球 平衡摇摆	平台动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	59
超级机器人大战 NEO	策略角色扮演	总第 230 期（2009 年 7B）	前线狙击	28
超级机器人大战 NEO	策略角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼	23
超级机器人大战 NEO	策略角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	特快专递	66
超级马里奥银河 2	平台动作	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	39
赤钢铁 2	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	46
赤钢铁 2	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	65
大满贯网球	体育	总第 223 期（2009 年 4A）	新作短波	25
大满贯网球	体育	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	47
疯狂机器车	竞速	总第 224 期（2009 年 4B）	新作短波	35
疯狂世界	动作	总第 223 期（2009 年 4A）	黄金眼	15
疯狂世界	动作	总第 223 期（2009 年 4A）	攻略透解	50
疯兔归乡记	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	46
疯兔归乡记	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	60
高桥名人的冒险岛 Wii	动作	总第 224 期（2009 年 4B）	新作短波	33
怪物猎人 3 tri	动作	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	前线狙击	114
怪物猎人 3 tri	动作	总第 226 期（2009 年 5B）	特快专递	26
怪物猎人 3 tri	动作	总第 228 期（2009 年 6B）	前线狙击	26
怪物猎人 3 tri	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	前线狙击	20
怪物猎人 3 tri	动作	总第 231 期（2009 年 8A）	前线狙击	81
怪物猎人 3 tri	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼	32
怪物猎人 3 tri	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	攻略透解	40
怪物猎人 3 tri	动作	总第 234 期（2009 年 9B）	研究中心	77
怪物猎人 3 tri	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	研究中心	170
怪物猎人 3 tri	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼 REVIEW	179
怪物猎人 G	动作	总第 226 期（2009 年 5B）	黄金眼	25
怪物猎人 G	动作	总第 226 期（2009 年 5B）	游戏进行时	38
鬼来电	动作冒险	总第 240 期（2009 年 12B）	新作短波	24
国王物语	角色扮演	总第 233 期（2009 年 9A）	前线狙击	28
国王物语	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	15
国王物语	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	特快专递	64
弧光幻想曲	角色扮演	总第 223 期（2009 年 4A）	新作短波	24
弧光幻想曲	角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	黄金眼	83
弧光幻想曲	角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	特快专递	87
魂斗罗 重生	动作射击	总第 228 期（2009 年 6B）	游戏进行时	69
吉他英雄 畅销金曲	音乐	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
吉他英雄 5	音乐	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	11
吉他英雄 5	音乐	总第 234 期（2009 年 9B）	游戏进行时	79
极品飞车 超级加速	竞速	总第 231 期（2009 年 8A）	新作短波	93
寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	71
寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	73
寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	总第 242 期（2010 年 1B）	黄金眼	24
寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	总第 243 期（2010 年 2A）	攻略透解	54
甲壳虫 摇滚乐队	音乐	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	70
甲壳虫 摇滚乐队	音乐	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	14
经典米奇	动作	总第 241 期（2010 年 1A）	前线狙击	40
乐队英雄	音乐	总第 238 期（2009 年 11B）	新作短波	27
乐高摇滚乐队	音乐	总第 238 期（2009 年 11B）	新作短波	27
凉宫春日的并列	文字冒险	总第 224 期（2009 年 4B）	黄金眼	36
凉宫春日的激动	音乐	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼	37
龙之子 VS. Capcom 终级全明星	格斗	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	60
龙珠 天下一大冒险	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	新作短波	9
龙珠 天下一大冒险	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼	33
龙珠 天下一大冒险	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	游戏进行时	69
胧村正	动作角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	28
胧村正	动作角色扮演	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	34
胧村正	动作角色扮演	总第 225 期（2009 年 5A）	攻略透解	36
胧村正	动作角色扮演	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼 REVIEW	88
漫画超级英雄战队	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	新作短波	31
漫画英雄终极联盟 2	动作角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	29
迷你忍者	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	33
魔法指挥棒	即时战略	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	32
魔法指挥棒	即时战略	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	37
魔法指挥棒	即时战略	总第 228 期（2009 年 6B）	特快专递	66
牧场物语 牧场小店	模拟经营	总第 223 期（2009 年 4A）	新作短波	23
男孩与软泥	平台动作	总第 231 期（2009 年 8A）	新作短波	93
忍者神龟大乱斗	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	新作短波	31
丧尸围城 丧尸的祭品	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	27
丧尸围城 丧尸的祭品	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	游戏进行时	37
生化危机 黑暗历代记	光枪射击	总第 224 期（2009 年 4B）	前线狙击	30
生化危机 黑暗历代记	光枪射击	总第 227 期（2009 年 6A）	前线狙击	26
生化危机 黑暗历代记	光枪射击	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	47

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
生化危机 黑暗历代记	光枪射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	68
生化危机 黑暗历代记	光枪射击	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼	23
生化危机 黑暗历代记	光枪射击	总第 240 期（2009 年 12B）	特快专递	72
生化危机 黑暗历代记	光枪射击	总第 241 期（2010 年 1A）	研究中心	45
胜利十一人 组织者 2009	体育	总第 227 期（2009 年 6A）	黄金眼	34
圣恩传说	角色扮演	总第 225 期（2009 年 5A）	前线狙击	25
圣恩传说	角色扮演	总第 230 期（2009 年 7B）	前线狙击	26
圣恩传说	角色扮演	总第 232 期（2009 年 8B）	新作短波	30
圣恩传说	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	67
圣恩传说	角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	黄金眼	25
圣恩传说	角色扮演	总第 242 期（2010 年 1B）	攻略透解	42
圣恩传说	角色扮演	总第 243 期（2010 年 2A）	研究中心	68
使命召唤 现代战争 Wii	主视角射击	总第 241 期（2010 年 1A）	黄金眼	29
死亡空间 血统	光枪射击	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	33
死亡之屋 赶尽杀绝	光枪射击	总第 221 期（2009 年 3A）	黄金眼	31
死亡之屋 赶尽杀绝	光枪射击	总第 221 期（2009 年 3A）	游戏进行时	69
索尼克与黑暗骑士	平台动作	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	26
索尼克与黑暗骑士	平台动作	总第 223 期（2009 年 4A）	游戏进行时	45
太鼓之达人 Wii 咚咚和 2 代目	音乐	总第 239 期（2009 年 12A）	新作短波	26
太鼓之达人 Wii 咚咚和 2 代目	音乐	总第 241 期（2010 年 1A）	黄金眼	29
贪吃鬼	动作	总第 226 期（2009 年 5B）	新作短波	23
瓦尔哈拉骑士 精灵传说	动作角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	新作短波	22
蔚蓝永恒 海的呼唤	动作冒险	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	125
蔚蓝永恒 海的呼唤	动作冒险	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	攻略透解	165
新超级马里奥兄弟 Wii	平台动作	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	40
新超级马里奥兄弟 Wii	平台动作	总第 239 期（2009 年 12A）	前线狙击	16
新超级马里奥兄弟 Wii	平台动作	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼	22
新超级马里奥兄弟 Wii	平台动作	总第 240 期（2009 年 12B）	攻略透解	26
异色代码 R 记忆之门	动作冒险	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼	37
异色代码 R 记忆之门	动作冒险	总第 221 期（2009 年 3A）	特快专递	46
银河战士 另一个 M	动作射击	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	45
影之塔	动作冒险	总第 233 期（2009 年 9A）	新作短波	32
再见 月之废墟	角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼	37
再见 月之废墟	角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	游戏进行时	67
斩击的 REGINLEIV	动作	总第 243 期（2010 年 2A）	新作短波	40
战国 BASARA 3	动作	总第 234 期（2009 年 9B）	前线狙击	24
战国 BASARA 3	动作	总第 242 期（2010 年 1B）	新作短波	29
战国无双 3	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	9
战国无双 3	动作	总第 234 期（2009 年 9B）	前线狙击	21
战国无双 3	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	62
战国无双 3	动作	总第 240 期（2009 年 12B）	前线狙击	16
战国无双 3	动作	总第 241 期（2010 年 1A）	黄金眼	28
战国无双 3	动作	总第 241 期（2010 年 1A）	攻略透解	54
战国无双 3	动作	总第 242 期（2010 年 1B）	游戏进行时	75
职业进化足球 2010	体育	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	66
职业进化足球 2010	体育	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	10
诅咒之峰	动作冒险	总第 224 期（2009 年 4B）	新作短波	35
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	动作角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	前线狙击	16
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	动作角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	新作短波	33
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	动作角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	66
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	动作角色扮演	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼	23
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	动作角色扮演	总第 240 期（2009 年 12B）	特快专递	74
罪与罚 宇宙的继承者	动作射击	总第 239 期（2009 年 12A）	游戏进行时	74

X360

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
50 美分 血战沙场	动作射击	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	27
50 美分 血战沙场	动作射击	总第 223 期（2009 年 4A）	游戏进行时	45
APB	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	37
FIFA 10	体育	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	24
FIFA 10	体育	总第 238 期（2009 年 11B）	攻略透解	58
VR 网球 2009	体育	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	37
X 战警前传 金刚狼	动作	总第 220 期（2009 年 2B）	新作短波	35
X 战警前传 金刚狼	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	黄金眼	34
X 战警前传 金刚狼	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	攻略透解	36
X 战警前传 金刚狼	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	黄金眼 REVIEW	131
暗影恐惧	动作射击	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	36
暗影恐惧	动作射击	总第 233 期（2009 年 9A）	黄金眼	34
霸王 II	动作	总第 231 期（2009 年 8A）	黄金眼	71
爆破人	平台动作	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼	33
北斗无双	动作	总第 238 期（2009 年 11B）	前线狙击	10
北斗无双	动作	总第 243 期（2010 年 2A）	前线狙击	34
边境之地	主视角射击	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	22
边境之地	主视角射击	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼	23
边缘	主视角射击	总第 233 期（2009 年 9A）	前线狙击	30
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	动作冒险	总第 220 期（2009 年 2B）	前线狙击	18
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	动作冒险	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	10
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	动作冒险	总第 234 期（2009 年 9B）	攻略透解	52
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	动作冒险	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼 REVIEW	81
变形金刚 堕落者的复仇	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	33
变形金刚 堕落者的复仇	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
变形金刚 堕落者的复仇	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	攻略透解	48

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
苍翼默示录	格斗	总第 223 期（2009 年 4A）	前线狙击	20
苍翼默示录	格斗	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
苍翼默示录	格斗	总第 230 期（2009 年 7B）	攻略透解	43
苍翼默示录	格斗	总第 231 期（2009 年 8A）	研究中心	120
苍翼默示录	格斗	总第 232 期（2009 年 8B）	研究中心	80
苍翼默示录	格斗	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼 REVIEW	89
超级街头霸王 IV	格斗	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	72
尘土飞扬 2	竞速	总第 231 期（2009 年 8A）	前线狙击	88
尘土飞扬 2	竞速	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	14
尘土飞扬 2	竞速	总第 235 期（2009 年 10A）	攻略透解	36
尘土飞扬 2	竞速	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼 REVIEW	96
虫姬 双人 Ver1.5	射击	总第 241 期（2010 年 1A）	游戏进行时	86
除暴战警 2	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	51
穿越时空的少女	文字冒险	总第 230 期（2009 年 7B）	游戏进行时	76
刺客联盟 命运武器	动作射击	总第 222 期（2009 年 3B）	新作短波	21
刺客联盟 命运武器	动作射击	总第 224 期（2009 年 4B）	黄金眼	36
刺客联盟 命运武器	动作射击	总第 226 期（2009 年 5B）	特快专递	34
刺客信条 II	动作	总第 226 期（2009 年 5B）	前线狙击	12
刺客信条 II	动作	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼	22
刺客信条 II	动作	总第 240 期（2009 年 12B）	攻略透解	31
刺客信条 II	动作	总第 241 期（2010 年 1A）	研究中心	78
弹震症 2 血痕	主视角射击	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	27
刀锋传奇	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	黄金眼	35
德军总部	主视角射击	总第 233 期（2009 年 9A）	黄金眼	34
德军总部	主视角射击	总第 233 期（2009 年 9A）	游戏进行时	73
地铁 2033	主视角射击	总第 239 期（2009 年 12A）	新作短波	27
恶魔城 暗影之王	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	69
分裂细胞 断罪	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	34
分裂细胞 断罪	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	52
高达无双 2	动作	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	研究中心	201
高达无双 2	动作	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	黄金眼 REVIEW	222
高地武士	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	新作短波	11
格斗之王 XII	格斗	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼	33
格斗之王 XII	格斗	总第 232 期（2009 年 8B）	特快专递	70
孤岛惊魂 2	主视角射击	总第 220 期（2009 年 2B）	游戏进行时	67
古墓丽影 地下世界	动作冒险	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	黄金眼 REVIEW	223
光环 3 天降神兵	主视角射击	总第 220 期（2009 年 2B）	前线狙击	20
光环 3 天降神兵	主视角射击	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	31
光环 3 天降神兵	主视角射击	总第 235 期（2009 年 10A）	攻略透解	57
光环 3 天降神兵	主视角射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	123
光环战争	即时战略	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	26
光环战争	即时战略	总第 223 期（2009 年 4A）	游戏进行时	44
黑暗虚空	动作	总第 234 期（2009 年 9B）	前线狙击	38
黑暗血统	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	73
黑暗血统	动作	总第 243 期（2010 年 2A）	黄金眼	19
横行霸道 IV 风流托尼之歌	动作	总第 235 期（2009 年 10A）	前线狙击	30
横行霸道 IV 风流托尼之歌	动作	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼	23
横行霸道 IV 失落与诅咒	动作	总第 220 期（2009 年 2B）	新作短波	35
横行霸道 IV 失落与诅咒	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	27
横行霸道 IV 自由城轶事	动作	总第 240 期（2009 年 12B）	攻略透解	43
护君被诅咒了	射击	总第 231 期（2009 年 8A）	游戏进行时	119
荒野大救赎	动作射击	总第 242 期（2010 年 1B）	新作短波	31
吉他英雄 畅销金曲	音乐	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
吉他英雄 金属制品	音乐	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	35
吉他英雄 5	音乐	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	11
吉他英雄 5	音乐	总第 234 期（2009 年 9B）	游戏进行时	79
极品飞车 变速	竞速	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	71
极品飞车 变速	竞速	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	15
极品飞车 变速	竞速	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	游戏进行时	174
极限竞速 3	竞速	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	30
极限竞速 3	竞速	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	53
极限竞速 3	竞速	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	24
极限竞速 3	竞速	总第 239 期（2009 年 12A）	攻略透解	52
极限摩托 HD	平台动作	总第 233 期（2009 年 9A）	黄金眼	34
甲壳虫 摇滚乐队	音乐	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	70
甲壳虫 摇滚乐队	音乐	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	14
教父 II	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	35
街头霸王 IV	格斗	总第 220 期（2009 年 2B）	前线狙击	16
街头霸王 IV	格斗	总第 221 期（2009 年 3A）	黄金眼	30
街头霸王 IV	格斗	总第 221 期（2009 年 3A）	特快专递	42
街头霸王 IV	格斗	总第 223 期（2009 年 4A）	研究中心	64
街头霸王 IV	格斗	总第 224 期（2009 年 4B）	研究中心	64
街头霸王 IV	格斗	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼 REVIEW	67
街头滑板 2	体育	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼	36
劲舞革命宇宙 3 中文曲特别版	音乐	总第 226 期（2009 年 5B）	前线狙击	20
九十九夜 II	动作	总第 226 期（2009 年 5B）	新作短波	22
九十九夜 II	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	49
狂野西部 生死同盟	主视角射击	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	33
狂野西部 生死同盟	主视角射击	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
狂野西部 生死同盟	主视角射击	总第 231 期（2009 年 8A）	攻略透解	108
乐队英雄	音乐	总第 238 期（2009 年 11B）	新作短波	27
乐高摇滚乐队	音乐	总第 238 期（2009 年 11B）	新作短波	27
猎天使魔女	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	前线狙击	24
猎天使魔女	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	62

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
猎天使魔女	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	74
猎天使魔女	动作	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼	22
猎天使魔女	动作	总第 239 期（2009 年 12A）	攻略透解	42
猎天使魔女	动作	总第 240 期（2009 年 12B）	研究中心	86
猎天使魔女	动作	总第 242 期（2010 年 1B）	游戏进行时	75
灵异恐惧 2 起源计划	主视角射击	总第 221 期（2009 年 3A）	黄金眼	31
灵异恐惧 2 起源计划	主视角射击	总第 221 期（2009 年 3A）	游戏进行时	68
龙珠 猛烈冲击	动作	总第 235 期（2009 年 10A）	新作短波	33
龙珠 猛烈冲击	格斗	总第 240 期（2009 年 12B）	游戏进行时	88
马克斯 ・ 佩恩 3	动作射击	总第 231 期（2009 年 8A）	前线狙击	86
马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	体育	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	25
漫画英雄对 Capcom2	格斗	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼	33
漫画英雄终极联盟 2	动作角色扮演	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	29
梦幻俱乐部	文字冒险	总第 224 期（2009 年 4B）	新作短波	34
梦幻俱乐部	文字冒险	总第 227 期（2009 年 6A）	新作短波	31
梦幻俱乐部	文字冒险	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	23
梦幻俱乐部	文字冒险	总第 234 期（2009 年 9B）	黄金眼	11
梦幻俱乐部	文字冒险	总第 234 期（2009 年 9B）	特快专递	44
梦幻俱乐部	文字冒险	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼 REVIEW	181
迷你忍者	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	33
迷你忍者	动作	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	15
迷你忍者	动作	总第 235 期（2009 年 10A）	特快专递	66
摩托 GP 09/10	竞速	总第 243 期（2010 年 2A）	新作短波	41
尼尔 完全形态	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	73
尼尔 完全形态	动作	总第 243 期（2010 年 2A）	新作短波	40
奴役	动作	总第 243 期（2010 年 2A）	前线狙击	36
虐杀原形	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	前线狙击	14
虐杀原形	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	黄金眼	83
虐杀原形	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	攻略透解	120
偶像大师	模拟育成	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼 REVIEW	180
破坏者	动作冒险	总第 230 期（2009 年 7B）	新作短波	11
前线任务 进化	动作射击	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	71
前线任务 进化	动作射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	82
秋之回忆 6Next Relation	文字冒险	总第 235 期（2009 年 10A）	游戏进行时	75
秋之回忆 6T-Wave	文字冒险	总第 235 期（2009 年 10A）	游戏进行时	74
求生之路 2	主视角射击	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	37
求生之路 2	主视角射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	55
求生之路 2	主视角射击	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼	23
求生之路 2	主视角射击	总第 241 期（2010 年 1A）	攻略透解	68
拳击之夜 4	体育	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	15
拳击之夜 4	体育	总第 231 期（2009 年 8A）	游戏进行时	119
忍者神龟 重制版	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼	33
忍者之刃	动作	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼	37
忍者之刃	动作	总第 220 期（2009 年 2B）	游戏进行时	66
丧尸围城 2	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	前线狙击	18
丧尸围城 2	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	85
杀出重围 3	主视角射击	总第 242 期（2010 年 1B）	前线狙击	26
神界 2	动作角色扮演	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	新作短波	129
神奇漫画 终极联盟 2	动作角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼	15
神曲 地狱篇	动作	总第 222 期（2009 年 3B）	新作短波	21
神曲 地狱篇	动作	总第 239 期（2009 年 12A）	前线狙击	18
生化尖兵	动作射击	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	36
生化尖兵	动作射击	总第 228 期（2009 年 6B）	攻略透解	38
生化尖兵	动作射击	总第 231 期（2009 年 8A）	黄金眼 REVIEW	127
生化奇兵 2	主视角射击	总第 225 期（2009 年 5A）	前线狙击	28
生化奇兵 2	主视角射击	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	67
生化奇兵 2	主视角射击	总第 241 期（2010 年 1A）	新作短波	44
生化危机 5	动作射击	总第 220 期（2009 年 2B）	前线狙击	12
生化危机 5	动作射击	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	24
生化危机 5	动作射击	总第 222 期（2009 年 3B）	攻略透解	42
生化危机 5	动作射击	总第 223 期（2009 年 4A）	研究中心	74
生化危机 5	动作射击	总第 223 期（2009 年 4A）	小说回廊	86
生化危机 5	动作射击	总第 224 期（2009 年 4B）	研究中心	70
生化危机 5	动作射击	总第 224 期（2009 年 4B）	小说回廊	84
生化危机 5	动作射击	总第 225 期（2009 年 5A）	研究中心	64
生化危机 5	动作射击	总第 226 期（2009 年 5B）	黄金眼 REVIEW	84
生化危机 5 导演剪辑版	动作射击	总第 240 期（2009 年 12B）	前线狙击	12
失落的星球 2	动作射击	总第 222 期（2009 年 3B）	前线狙击	12
失落的星球 2	动作射击	总第 227 期（2009 年 6A）	前线狙击	20
失落的星球 2	动作射击	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	70
失落的星球 2	动作射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	84
湿	动作射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	黄金眼	125
湿	动作射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	特快专递	137
史坦斯闸门	文字冒险	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	49
使命召唤 经典版	主视角射击	总第 241 期（2010 年 1A）	黄金眼	29
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 228 期（2009 年 6B）	前线狙击	24
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	60
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	86
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 239 期（2009 年 12A）	攻略透解	28
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 240 期（2009 年 12B）	黄金眼	22
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 240 期（2009 年 12B）	研究中心	80
使命召唤 现代战争 2	主视角射击	总第 241 期（2010 年 1A）	研究中心	48
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 231 期（2009 年 8A）	研究中心	122
世界足球 胜利十一人 2010	体育	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼	22
世界足球 胜利十一人 2010	体育	总第 240 期（2009 年 12B）	攻略透解	64
侍魂 闪	格斗	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	49
侍魂 闪	格斗	总第 242 期（2010 年 1B）	黄金眼	25
守望者 末日在即	动作	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	29
守望者 末日在即	动作	总第 233 期（2009 年 9A）	游戏进行时	73
死亡微笑	射击	总第 225 期（2009 年 5A）	新作短波	32
死亡微笑	射击	总第 227 期（2009 年 6A）	游戏进行时	64
特洛伊无双	动作	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	80
天鹅绒刺客	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	黄金眼	35
天鹅绒刺客	动作	总第 227 期（2009 年 6A）	游戏进行时	65
铁拳 6	格斗	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	68
铁拳 6	格斗	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	78
铁拳 6	格斗	总第 239 期（2009 年 12A）	黄金眼	23
铁拳 6	格斗	总第 239 期（2009 年 12A）	攻略透解	35
豚鼠特工队	动作	总第 233 期（2009 年 9A）	游戏进行时	74
脱狱潜龙 报复	动作	总第 242 期（2010 年 1B）	新作短波	31
洗碗工	动作	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	35
心灵杀手	动作冒险	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	36
心灵杀手	动作冒险	总第 243 期（2010 年 2A）	新作短波	41
星际传奇 突袭黑暗雅典娜	主视角射击	总第 225 期（2009 年 5A）	黄金眼	34
星际传奇 突袭黑暗雅典娜	主视角射击	总第 225 期（2009 年 5A）	攻略透解	46
星之海洋 4 最后的希望	角色扮演	总第 220 期（2009 年 2B）	前线狙击	22
星之海洋 4 最后的希望	角色扮演	总第 222 期（2009 年 3B）	黄金眼	25
星之海洋 4 最后的希望	角色扮演	总第 222 期（2009 年 3B）	攻略透解	62
星之海洋 4 最后的希望	角色扮演	总第 223 期（2009 年 4A）	研究中心	69
星之海洋 4 最后的希望	角色扮演	总第 224 期（2009 年 4B）	研究中心	68
星之海洋 4 最后的希望	角色扮演	总第 224 期（2009 年 4B）	黄金眼 REVIEW	97
野性传奇	动作	总第 238 期（2009 年 11B）	黄金眼	25
野性传奇	动作	总第 239 期（2009 年 12A）	研究中心	68
异端世界	主视角射击	总第 222 期（2009 年 3B）	前线狙击	14
异形大战铁血战士	主视角射击	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	70
异形大战铁血战士	主视角射击	总第 234 期（2009 年 9B）	新作短波	41
英雄不再 英雄们的乐园	动作	总第 241 期（2010 年 1A）	新作短波	42
鹰击长空	射击	总第 223 期（2009 年 4A）	黄金眼	15
鹰击长空	射击	总第 223 期（2009 年 4A）	攻略透解	46
鹰击长空	射击	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼 REVIEW	89
永恒的尽头	角色扮演	总第 225 期（2009 年 5A）	前线狙击	22
永恒的尽头	角色扮演	总第 234 期（2009 年 9B）	前线狙击	34
永恒的尽头	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	新作短波	72
永恒的尽头	角色扮演	总第 241 期（2010 年 1A）	新作短波	43
越狱	动作冒险	总第 234 期（2009 年 9B）	新作短波	41
战锤 40000 星际战士	动作角色扮演	总第 240 期（2009 年 12B）	新作短波	25
战地 恶人连 2	主视角射击	总第 228 期（2009 年 6B）	新作短波	22
战地 恶人连 2	主视角射击	总第 240 期（2009 年 12B）	前线狙击	18
战地 1943	主视角射击	总第 221 期（2009 年 3A）	新作短波	29
战地双雄 第 40 天	动作射击	总第 228 期（2009 年 6B）	新作短波	22
真 ・ 三国无双 5 帝国	动作	总第 220 期（2009 年 2B）	新作短波	33
真 ・ 三国无双 5 帝国	动作	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	37
真 ・ 三国无双 5 帝国	动作	总第 229 期（2009 年 7A）	攻略透解	104
真 ・ 三国无双 5 帝国	动作	总第 230 期（2009 年 7B）	研究中心	72
真 ・ 三国无双 5 帝国	动作	总第 232 期（2009 年 8B）	黄金眼 REVIEW	88
真名法典 II	角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	32
真名法典 II	角色扮演	总第 231 期（2009 年 8A）	前线狙击	74
真名法典 II	角色扮演	总第 233 期（2009 年 9A）	黄金眼	34
真名法典 II	角色扮演	总第 233 期（2009 年 9A）	攻略透解	46
真名法典 II	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	黄金眼 REVIEW	89
争分夺秒	竞速	总第 224 期（2009 年 4B）	新作短波	35
正当防卫 2	动作	总第 240 期（2009 年 12B）	新作短波	25
职业进化足球 2010	体育	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	66
职业进化足球 2010	体育	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	10
职业进化足球 2010	体育	总第 238 期（2009 年 11B）	特快专递	32
职业赛车	竞速	总第 220 期（2009 年 2B）	新作短波	35
指环王 征服	动作	总第 220 期（2009 年 2B）	黄金眼	37
质量效应 2	动作角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	新作短波	37
质量效应 2	动作角色扮演	总第 241 期（2010 年 1A）	新作短波	44
致命车手	动作	总第 224 期（2009 年 4B）	黄金眼	36
致命车手	动作	总第 226 期（2009 年 5B）	游戏进行时	37
致命格斗 VS.DC 漫画英雄	格斗	总第 220 期（2009 年 2B）	游戏进行时	67
终结者 救世主	动作射击	总第 228 期（2009 年 6B）	黄金眼	37
终结者 救世主	动作射击	总第 228 期（2009 年 6B）	游戏进行时	69
捉鬼敢死队	动作射击	总第 230 期（2009 年 7B）	黄金眼	14
捉鬼敢死队	动作射击	总第 230 期（2009 年 7B）	攻略透解	54
最终幻想 X III	角色扮演	总第 218・219 期（2009 年 1B2A）	前线狙击	118
最终幻想 X III	角色扮演	总第 223 期（2009 年 4A）	前线狙击	16
最终幻想 X III	角色扮演	总第 225 期（2009 年 5A）	前线狙击	12
最终幻想 X III	角色扮演	总第 226 期（2009 年 5B）	特快专递	32
最终幻想 X III	角色扮演	总第 229 期（2009 年 7A）	前线狙击	64
最终幻想 X III	角色扮演	总第 230 期（2009 年 7B）	前线狙击	16
最终幻想 X III	角色扮演	总第 231 期（2009 年 8A）	前线狙击	78
最终幻想 X III	角色扮演	总第 232 期（2009 年 8B）	前线狙击	14
最终幻想 X III	角色扮演	总第 235 期（2009 年 10A）	前线狙击	16
最终幻想 X III	角色扮演	总第 236・237 期（2009 年 10B11A）	前线狙击	42
最终幻想 X III	角色扮演	总第 239 期（2009 年 12A）	前线狙击	10
最终幻想 X III	角色扮演	总第 241 期（2010 年 1A）	前线狙击	30

UCG 天下聚会

从本期开始，原“天下聚会”logo 做出了一些调整，特地加上“UCG”字样。以后当大家看到“天下聚会”等活动时，一定要留意是否有 UCG 这三个字母。因为只有注明“UCG 天下聚会”的活动才是得到了 UCG 官方认可和支持的“天下聚会”。感谢各地组织者和玩家多年来对“天下聚会”的支持，2010 年，“UCG 天下聚会”下一站将来到你身边。

热情与竞技 记哈尔滨第三届天下聚会

■本次活动共调集了13台液晶电视，在此感谢创维集团的大力支持。

2009 年 12 月 13 日，哈尔滨联盟在新阳路避风塘举办了“哈尔滨第三届天下聚会”活动。12 月的哈尔滨，外边寒风凛冽，然而低温天气丝毫构成不了阻碍，此次聚会人数依然达到了之前的预期。13 台次世代主机大大满足了这次玩家的试玩及比赛的胃口。另外，此次哈尔滨联盟的御用女仆大队也空前的庞大。这次聚会的主题是“热情与竞技”。

聚会的时间原定在了 9：30 开始，但是 8：30 避风塘开门的时候，就已有许多玩家来到了现场。其实这已经不是什么新鲜事儿了，因为哈尔滨拥有全国最热情的玩家。本次黑角公司提供的许多奖品，并且被摆放在了现场，一大早就开始吊玩家们的胃口。在这期间不停的有人在问：“什么时候开始报名？”，部分心急的玩家们已经自己在 2 楼的联机区开始 HAPPY 了。女仆大队无疑是哈尔滨联盟的亮点，每次聚会，哈尔滨联盟的御用女仆大队都是大家的兴奋剂。魔理莎与灵梦的 COS 的出现也使聚会还没开始就达到了一个小高潮。历届哈尔滨天下聚会的另一个亮点就是电视多，这离不开创维电视长期以来对哈尔滨天下聚会的大力支持，这样玩家们在试玩的过程中就能更多的体会到了次时代的高清魅力了。

本次哈尔滨天下聚会的比赛活动是历史上最丰富的一次。多达 8 项的比赛满足了各类玩家的竞技欲望。玩家们热烈报名，报名处火爆异常，幸好黑角提供的奖品大大满足了聚会的需求。比赛现场盛况空前，多亏有多达超过 20 名的工作人员维持现场才使得比赛能够有条不紊的进行下去。此次哈尔滨天下会加入了新的合作伙伴，下午哈尔滨中指电玩店给激情的聚会带来了刺激与欢乐，并且中指电玩赞助的抽奖活动把气氛拉升到了最高点。得到现金红包的玩家们无疑是聚会最欢乐的群体。

■哈尔滨天下聚会全体工作人员都在这里了。

■浩浩荡荡的女仆大队，相信本刊读者已经不是第一次见到了。

■每次哈尔滨天下聚会，都会有许多新面孔的加入。

“天下”没有不散的宴席，晚上聚会结束后，依然有玩家在避风塘继续联机、桌游，久久不愿离去。哈尔滨第三届天下聚会完美落下帷幕！天下聚会，我们 2010 年再见！

■聚会试玩期间，一旁的女仆都忍不住玩上一把。

石家庄“天下聚会”来了

■通过聚会，许多玩家感受到了“一起玩”的无比乐趣。

2009 年 12 月 26 日，“天下聚会”来了！ 这一刻石家庄的玩友不知道期待了多久，他们把会场变成了欢乐的海洋。

此次聚会 9 点开始，有些玩家还专程从外地赶到石家庄，我们欢迎这些远道而来的朋友！本地玩家更是热情高涨，为了让大家玩的尽兴，翔子自掏腰包购买了 PS3 的《火影忍者》。

首先，由各位玩家做自我介绍，然后开始自由活动，有的玩家跑到自己感兴趣的主机台试玩，有的聚在一起进行掌机联机，还有的拿出了桌游卡牌与牌友切磋，给聚会增添了多元的游戏形式。刚才自我介绍时的紧张羞涩表情很快就被笑容所取代，大家很快就成为了朋友，聚会现场气氛融洽，一些场外的观有些也加入到了我们的行列。

一边的 PS3 和 Wii 试玩区被《火影忍者》对战和《马里奥》系列占据。虽然有《生化危机 5》，《怪物猎人 3》等大作，但是马里奥大叔仍然是雷打不动的“猪脚”，“快跳，吃蘑菇”，围在一起的玩家快乐的笑声，仿佛回到了小时候红白机的时代。玩家翔子用 PS3 外设吉他表演了《吉他英雄》中迈克尔 · 杰克逊的一首歌，动感的音乐加上热情的气氛引得现场玩家为之鼓掌，也把聚会推向了高潮。

《街霸 IV》与“猎人”的比赛是天下聚会的长期项目。午餐过后，《街霸 IV》抽签完毕比赛正式开始，之前提到的“神器” 隆重登场，原来，这是一位玩家为了比赛特意拿来的《街霸 IV》专用摇杆。另外《怪物猎人》的联机比赛也是热闹异常。

因为快乐，所有时光短暂，因为篇幅有限，所有许多内容无法详尽描述。最后玩家聚在一起照相合影，交换联系方式，相约着下一次的相聚。由于初次举办，本次聚会还有着很多不足，主办人也学到了很多经验，希望下次聚会能带给玩家更多更好的享受。本次聚会还得到了河北科技大学电竞协会的支持，最后感谢 UCG 和 levelup，石家庄天下聚会会再来的哦。

■有MM专员负责玩家签到工作的。

■别看我们石家庄聚会规模不大，设备确实很超前的哦。

文：D之意志

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.01.28-2010.5.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

随着春节合刊的制作完成，小编们一年的工作也划上了阶段性的句号。不过虽然春节期间放假在家，但游戏的推出却不会就此打住。1 月下旬以及 2 月初都有几款期待已久的佳作与我们见面，这其中就有《勇者斗恶龙VI》、《噬神者》、《永恒的尽头》以及《生化奇兵 2》等重磅作品。期待攻略的玩家请放心，我们一定会在今后的杂志中尽快为所有读者进行补完。祝大家春节快乐！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年1月			
28日	公主恋人	プリンセスラバー! ~Eternal Love For My Lady~	Comfort	文字冒险	日版
		2010年2月			
4日	萌萌2次大战（略）2 [chu~]	萌え萌え2次大战（略）2 [chu~]	System Alpha	策略	日版
25日	强袭魔女	ストライクウィッチーズ -あなたとできること A Little Peaceful Days-	Russell	文字冒险	日版
25日	奇幻未来 未来的序章	ワンド オブ フォーチュン ~未来へのプロローグ~	Idea Factory	文字冒险	日版
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei Tecmo	文字冒险	日版
		2010年3月			
11日	S.Y.K 莲咲传	S.Y.K ~莲咲传~	Idea Factory	文字冒险	日版
11日	召唤之夜 破灭之剑与约定骑士	サモンナイトグランテーゼ 灭びの剣と约束の騎士	NBGI	动作角色扮演	日版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
		2010年4月			
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年1月			
28日	彩虹之子 携带版	アルコバレーノ! ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
28日	天诛 红 携带版	忍者活剧 天诛 红 Portable	FromSoftware	动作	日版
28日	不可思议的迷宫 风来的西林3 携带版	不思议のダンジョン 风来のシレン3 ポータブル	Spike	角色扮演	日版
28日	11眼 交错的视线	11eyes CrossOver	5pb.	文字冒险	日版
		2010年2月			
4日	流行音乐 携带版	Pop 'n Music Portable	Konami	音乐	日版
4日	萌萌2次大战（略）2 [chu~]	萌え萌え2次大战（略）2 [chu~]	System Alpha	策略	日版
4日	噬神者	God Eater	NBGI	动作	日版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
18日	银星将棋	银星将棋	Silverstar	桌面棋牌	日版
18日	经典迷宫 辅佐的魔法阵	クラシックダンジョン ~扶翼の魔装阵~	日本一	动作角色扮演	日版
25日	实况力量棒球 成功版	パワプロ サクセス・レジェンズ	Konami	体育	日版
25日	苍翼默示录 携带版	BlazBlue Portable	ArcSystemWorks	格斗	日版
25日	拒绝命运 only the power of wil	の-ふぇいと! ~only the power of will~	Alchemist	文字冒险	日版
25日	夜明前的琉璃色 携带版	夜明け前より琉璃色な ポータブル	角川书店	文字冒险	日版
25日	喧哗番长4 一年战争	喧哗番长4~一年战争~	Spike	动作	日版
25日	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCE	体育	日版
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei Tecmo	文字冒险	日版
25日	家庭教师REBORN! 羁绊的组队战	家庭教师ヒットマンREBORN! 绊のタッグバトル	MMV	动作	日版
25日	妖精之尾 奇迹的日子	フェアリーライフ ミラクルデイズ	GN Software	文字冒险	日版
25日	水之旋律2 绯色记忆	水の旋律2 ~绯の记忆~	Cyber Front	文字冒险	日版
25日	QIX++	QIX++	Tatio	益智	日版
25日	冰之墓碑 一柳和、3度受难	冰の墓标 一柳和、3度目の受难	日本一	文字冒险	日版
		2010年3月			
4日	审判之眼 神谕的巫术	THE EYE OF JUDGMENT 神托のウィザード	SCE	桌面棋牌	日版
4日	.hack//Link	.hack//Link	NBGI	动作角色扮演	日版
4日	装甲核心 最后的佣兵 携带版	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	From Software	动作	日版
4日	信蜂 心灵编织者	テガミバチ こころ纺ぐ者へ	Konami	角色扮演	日版
11日	绝对英雄改造计划	绝对ヒーロー改造计画	日本一	角色扮演	日版
11日	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ: 3D	SCE	策略	日版
11日	战斗之魂 英灵化身	バトルスピリッツ ヒーローズ ソウル	NBGI	动作角色扮演	日版
18日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	动作	日版
18日	高达 突击幸存者	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	动作	日版
25日	天神乱漫 Happy GO Lucky	天神乱漫 Happy GO Lucky!!	Russell	文字冒险	日版
25日	天降之物 心跳暑假	そらのおとしもの -ドキドキサマーバケーション-	角川书店	文字冒险	日版
25日	咲 Saki 携带版	咲-Saki- Portable	Alchemist	桌面棋牌	日版
25日	普利尼2 特攻游戏	プリニー2 ~特攻游戏! 暁のパンツ大作战ッス!!~	日本一	动作	日版
		2010年4月			
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
1日	一骑当千 交叉冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	动作	日版
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Koei Tecmo	体育	日版
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
22日	伊苏 法尔加纳的誓言	イース ~フェルガナの誓い~	Falcom	动作角色扮演	日版
22日	迪斯加亚 无限	ディスガイア インフィニット	日本一	文字冒险	日版
22日	噩梦骑士 携带版	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Atlus	策略角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年5月11日	波斯王子 遗忘之砂	动作	2010年内	Fate/新章	角色扮演
2010年内	死神在背后	角色扮演	2010年内	纸箱战记	角色扮演

限定版主机游戏

《无限的边境 EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇》限定版

■商品原名：无限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大战 OG サーガ (LIMITED EDITION)

■发售日：2010 年 2 月 25 日

■参考价格：9429 日元

■发行厂商：NBGI

▲本作内容充实的限定版是新的一年NBGI给所有机战饭献上第一个惊喜。

《无限的边境》是有别于传统《机战》作品的一个系列，前作在 2008 年 5 月 29 日登陆于 NDS 平台并颇受玩家欢迎。作为一款角色扮演游戏，即将发售的续作将继续发扬战斗极具策略性、特写夸张热血等传统。游戏同时推出的限定版将采用特殊包装壳，其中囊括了两张收录系列全部音乐的 OST CD、一本精装设定资料集、一个印有特殊图案的 NDS 游戏专用收纳盒。喜欢本作中热血音乐玩家以及对河野さち子笔下张力十足的人物感兴趣人，无疑会觉得物超所值。由于游戏中主要登场角色的声优阵容也同样堪称豪华，NBGI 还特地为提前预约的玩家准备了一张和本作内容有关的特别广播剧 CD。

《暴雨》限定版

■商品原名：Heavy Rain Special Edition

■发售日：2010 年 2 月 26 日

■参考价格：39.99 欧元

■发行厂商：SCE

▲整体艺术风格非常统一，那个折纸模型的质感应该非常棒（至少看上去是这样）。

以剧情体验为绝对卖点的《暴雨》对于大多数玩家来说就像游戏中的折纸杀手一样扑朔迷离，完全互动的游戏过程让游戏体验的广度得到最大限度的扩展。扩展游戏本体的限定版拥有精美的外包装，封面上"雨"这个游戏中的重要元素看起来更"真实"，赠品包括原声 CD、《暴雨》的动态主题、第一个 DLC "Chronicle 1 – The Taxidermist" 的下载码、可爱的（血腥的）折纸模型和一大张可以展开的手册，手册上的内容可以帮助你明了游戏中的一些谜团。此限定版只有欧版（和澳版），并且只在 HMV 销售，价格不高，向极度有爱的强力英语玩家推荐（因为本作有中文版）。

推荐游戏

02.04 噬神者
PSP 动作 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 B 攻略预定

02.09 生化奇兵2
多机种 主视角射击 ■2K Games ■对应机种为PS3、X360 推荐度 S 攻略预定

02.09 超级猴球
Wii 动作 ■SEGA ■对应Wii平衡板 推荐度 A

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年1月					
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
28日	魔塔大陆3	アルトネリコ3	Gust	角色扮演	日版
	将世界引向灭亡的少女之诗	世界终焉の引铁は少女の诗が弹く			
28日	最后的反抗	ラストリベリオン	日本一	角色扮演	日版
2010年2月					
2日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	欧版
4日	星之海洋4 国际版	Star Ocean The Last Hope: International	Square Enix	角色扮演	日版
9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
15日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
16日	异形大战铁血战士	Aliens vs. Predator	SEGA	动作	美版
18日	暴雨	Heavy Rain	SCE	动作冒险	日版
18日	生化危机5 导演剪辑版	Biohazard 5: Alternative Edition	Capcom	动作射击	日版
18日	真・三国无双 Online 神将乱舞	真・三国无双 Online ～神将乱舞～	Koei Tecmo	动作	日版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	NO MORE HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
2010年3月					
2日	战地 恶人连2	Battlefield: Bad Company 2	EA	主视角射击	美版
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
4日	信长的野望 天道	信长の野望・天道	Koei Tecmo	策略	日版
9日	最终幻想XIII	Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	美版
16日	战神III	God of War III	SCE	动作	中文版
18日	如龙4 传说的继承者	龙が如く4 传说を继ぐもの	SEGA	动作冒险	日版
23日	正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
25日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
25日	北斗无双	北斗无双	Koei Tecmo	动作	日版
26日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
2009年4月					
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
27日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年5月11日	波斯王子 遗忘之砂	动作	2010年5月20日	失落的星球2	动作射击
2010年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演	2010年内	马克斯・佩恩3	动作射击
2010年内	丧尸围城2	动作冒险	2010年内	GT赛车5	竞速
2010年内	荣誉勋章	主视角射击			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年1月					
28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
2010年2月					
2日	星际迷航Online	Star Trek Online	NBGI	网络角色扮演	欧版
2日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	欧版
9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
15日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
16日	异形大战铁血战士	Aliens vs. Predator	SEGA	动作	美版
18日	生化危机5 导演剪辑版	Biohazard 5: Alternative Edition	Capcom	动作射击	日版
25日	英雄不再 英雄们的乐园	NO MORE HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
25日	拒绝命运 only the power of wil	の～ふぇいと! ～only the power of will～	Alchemist	文字冒险	日版
25日	圣战之翼II 暗黑小说	エスプガルーダII ブラックレーベル	Cave	射击	日版
2010年3月					
2日	战地 恶人连2	Battlefield: Bad Company 2	EA	主视角射击	美版
2日	美国职业棒球大联盟2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
4日	信长的野望 天道	信长の野望・天道	Koei Tecmo	策略	日版
9日	最终幻想XIII	Final Fantasy XIII	Square Enix	角色扮演	美版
16日	最高指挥官2	Supreme Commander 2	Square Enix	即时战略	美版
18日	萌萌2次大战（略）2	萌え萌え2次大战（略）2	System Alpha	策略	日版
	极端奢华	☆ウルトラデラックス			
19日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
23日	正当防卫2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
25日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2010年4月					
1日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	动作	美版
27日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年春季	旋光的轮舞 DUO	射击	2010年5月11日	波斯王子 遗忘之砂	动作
2010年5月20日	失落的星球2	动作射击	2010年夏季	怪物猎人 边境	动作
2010年内	丧尸围城2	动作冒险	2010年内	马克斯・佩恩3	动作射击
2010年内	荣誉勋章	主视角射击			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年1月					
28日	龙之子VS.卡普空 终极全明星	TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS	Capcom	动作	日版
2010年2月					
9日	超级猴球 平衡摇摆	Super Monkey Ball: Step & Roll	SEGA	动作	美版
10日	电波少女诺亚Wii	ラジルギノアWii	MileStone	射击	日版
11日	斩击的REGINLEIV	斩击のREGINLEIV	Nintendo	动作	日版
25日	大怪兽战斗 奥特斗技场DX	大怪兽バトル ウルトラコロシアムDX	NBGI	动作	日版
	奥特战士大集结	ウルトラ战士大集结			
2010年3月					
18日	亲子游戏 米菲兔的玩具	おやこ で あそぼ ミッフィーの	Square Enix	益智	日版
		おもちゃばこ			
23日	赤钢铁2	Red Steel 2	Ubisoft	主视角射击	美版
25日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2010年4月					
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	星之卡比	动作	2010年内	战国BASARA 3	动作
2010年5月11日	波斯王子 遗忘之砂	动作			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年1月					
28日	勇者斗恶龙VI	ドラゴンクエストVI 幻の大地	Square Enix	角色扮演	日版
28日	真实花园	リヴリーガーデン	MMV	模拟	日版
28日	游戏之书DS 钢壳都市雷吉欧斯	ゲームブックDS 钢壳のレギオス	Broccoli	文字冒险	日版
2010年2月					
4日	国夫君的超热血！大运动会	くにおくんの超热血！大运动会	Arc System Works	动作	日版
10日	大家的便利店	みんなのコンビニ	Taito	益智	日版
11日	鲁邦三世 史上最大头脑战	ルパン三世 史上最大の头脑战	NBGI	益智	日版
11日	问答魔法学院DS	クイズマジックアカデミーDS	Konami	益智	日版
	两块时空石	～二つの时空石～			
11日	龙珠DS2 突击	ドラゴンボールDS2 突击!	NBGI	动作	日版
	黑绸军	レッドリボン军			
18日	三国志DS 3	三国志DS 3	Koei Tecmo	策略	日版
18日	交响情人梦	のだめカンタービレ	NBGI	音乐	日版
	快乐的音乐时间	乐しい音乐の时间デス			
18日	游戏王5Day's 世界锦标赛2010	游戏王ファイブディーズ ワールドチャンピオンシップ2010	Konami	益智	日版
	阿尔卡迪亚的重生	リバース・オブ・アルカディア			
25日	四狂神战记	エストポリス	Square Enix	角色扮演	日版
25日	不可思议迷宫 风来的西林4	不思议のダンジョン 风来のシレン4	Spike	角色扮演	日版
	神之眼与恶魔之脐	神の目と恶魔のヘソ			
25日	无限的边境EXCEED	无限のフロンティアEXCEED	NBGI	角色扮演	日版
	超级机器人大战原创世纪传奇	スーパーロボット大战OGサーガ			
25日	寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷・绊	ひぐらしのなく顷に绊 第四卷・绊	Alchemist	文字冒险	日版
25日	牧场物语 双子村落	牧场物语 ふたごの村	MMV	模拟经营	日版
25日	现代大战略DS	现代大战略DS	System Alpha	策略	日版
	一触即发・世界平衡崩坏	～一触即发・军事バランス崩坏～			
2010年3月					
3日	世界树迷宫III 星海的来访者	世界树の迷宫III 星海の来访者	Atlus	角色扮演	日版
3日	KERORO军曹 RPG	ケロロRPG	NBGI	角色扮演	日版
	骑士、武者与传说的海盗	骑士と武者と传说の海贼			
6日	口袋妖怪守护者 光之轨迹	ポケモンレンジャー 光の轨迹	Nintendo	动作冒险	日版
11日	RPG工具箱DS	RPGツクールDS	Enterbrain	益智	日版
18日	薄樱鬼DS	薄樱鬼DS	Idea Factory	文字冒险	日版
18日	蜡笔小新 笨蛋大忍传	クレヨンしんちゃん おバカ大忍传	NBGI	动作	日版
	前进！春日部忍者队	すすめ！カスカベ忍者队！			
18日	热斗！力量甲子园	热斗！パワフル甲子园	Konami	体育	日版
25日	学生会的一己之见	生徒会の一存	角川书店	文字冒险	日版
	DS化的学生会	–DSする生徒会–			
25日	大家的水族馆	みんなの水族馆	Taito	益智	日版
25日	职业棒球 家庭明星DS2010	プロ野球 ファミスタDS 2010	NBGI	体育	日版
2010年4月					
1日	超恐怖传说 青之章	「超」怖い话DS 青の章	Alchmist	文字冒险	日版
1日	HUDSON×GReeeeN	HUDSON×GReeeeN	Hudsun	益智	日版
	演唱会！？ DeeeeS！？	ライブ！？ DeeeeS！？			
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年2月	萌萌2次大战（略）2 [chu～]	策略	2010年春季	第二国度	角色扮演
2010年5月11日	波斯王子 遗忘之砂	动作			

02.09 神曲 地狱篇

多机种 动作
■EA
■对应机种为PS3、X360
推荐度 A

02.18 暴雨

PS3 动作冒险
■SCE
■无对应周边
推荐度 A

02.18 生化危机 导演剪辑版

多机种 动作射击
■Capcom
■对应机种为PS3、X360
推荐度 A

PSP3000类

硅胶套(水墨星辰黑)
BTP-5325

硅胶套(水墨星辰白)
BTP-5325

晶透水晶盒(青花蓝)
BTP-5355

晶透水晶盒(水墨黑)
BTP-5355

NDSI类

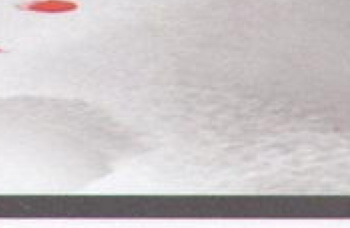
炫彩水晶盒(水墨青花)
BTP-5540(DARK)

晶透水晶盒(青花蓝)
BTP-5540(LIGHT)

晶透水晶盒(艳阳橙)
BTP-5540(LIGHT)

PSPGO类

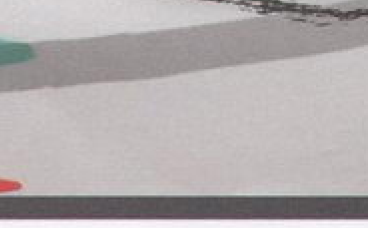
硅胶套(水墨星辰黑)
新品上市



硅胶套(水墨星辰白)
新品上市

晶透水晶盒(青花蓝)
新品上市

晶透水晶盒(艳阳橙)
新品上市



钢牌EVA包(水墨青花)
新品上市

购买北通中国风系列产品
均赠价值28元钢头真皮手绳一条

北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 郑州闯关族 | 兰州格林电玩 | 新疆海胜电器 | 成都星海电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 广州任我行 | 深圳梦天堂电玩 | 南宁鸿立电玩
上海DIY游戏乐园 | 杭州精灵电玩 | 南京风云电玩 | 济南数码引擎电玩 | 沈阳小陆游戏机 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 长沙恒源电玩 | 南昌火暴电玩 | 福州聚友电玩 | 贵阳巍巍电玩

北通: 专业娱乐外设品牌　www.betop-cn.com　免费防伪专线: 800 810 8315　服务热线: 400 6754 300　广州市品众电子科技有限公司　拥有北通　娱乐更轻松